nº 36

ISSN 0247-1132

18 F

JEUX & STRATEGIE

TOUS LES DEUX MOIS



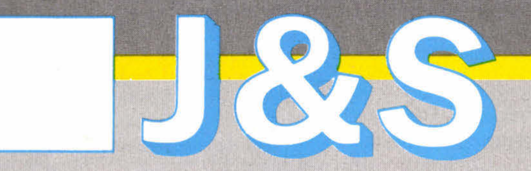
Noël 85 : le guide de tous les jeux

KASPAROV TRIOMPHE : TOUTES LES PARTIES DU MATCH


VOTRE AME
NOUS
INTERESSE...
JOUEZ A
Maléfices



L'APPEL DE CTHULHU,
le jeu de rôle, en français,
le plus complet.
Les Masques de NYARLATHOTEP
Ou comment déjouer les plans du Dieu Noir
Larry Di Tillio
Lynn Willis
A la recherche de KADATH
MURMURES des Profondeurs
JEUX DESCARTES
En vente dans les meilleures boutiques, ou par correspondance à l'aide du bon ci-dessous.
☐ L'Appel de Cthulhu 199,00 F
☐ Ecran pour l'Appel de Cthulhu 69,00 F
☐ Supplément de Cthulhu 99,00 F
JE JOUE à L'APPEL DE CTHULHU
BADGE GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE
☐ Les Ombres de Yog-Sothoth 99,00 F
☐ L'Asile d'Aliénés 99,00 F
☐ Les Fungi de Yuggoth 99,00 F
☐ La Malédiction des Chthoniens 99,00 F
☐ La Trace de Tsathogghua 99,00 F
☐ Meurtre à Dunwich 49,00 F
☐ Terreur sur Arkham 69,00 F
☐ Les Masques de Nyarlathotep 169,00 F
☐ Murmures des Profondeurs 99,00 F
☐ A la Recherche de Kadath 99,00 F
FIGURINES
☐ Agents Fédéraux 32,00 F
☐ Tueurs 32,00 F
☐ Aventuriers 32,00 F
☐ Grands Criminels 32,00 F
☐ Investigateurs 32,00 F
☐ Policiers 32,00 F
☐ Monstres 32,00 F
☐ Morts-vivants 32,00 F
☐ Goules 32,00 F
☐ Mi-go et Serpents 32,00 F
☐ Habitants des sables 32,00 F
☐ Profonds 32,00 F
☐ Enquêteurs Intrépides 32,00 F
☐ Journalistes 32,00 F
☐ Hommes de loi 32,00 F
☐ Casse-cou 32,00 F
☐ Monstres de la folie 32,00 F
☐ Chien de Tindaloss avec Ghoul et Zombies 32,00 F
☐ Horreurs Chasseresses 32,00 F
☐ Sombres Rejetons de Shub-Niggurath 32,00 F
☐ Chthoniens 32,00 F
☐ Nyarlathotep 32,00 F
☐ Tsathoggua 32,00 F
☐ Anciens et Vagabonds Dimensionnels 32,00 F
☐ Larve de Cthulhu 32,00 F
☐ Horreurs Chasseresses de Nyarlathotep 32,00 F
☐ Grande Race de Yith 32,00 F
Nom ____ Prénom ____ Adresse ____
____ Code postal ____ Ville ____ Pays ____
Veuillez m'adresser les articles cochés ☐ : Je joins mon règlement (Chèque bancaire - C.C.P. ou mandat) de ____ F (+ 20 F de frais de port et d'emballage) à l'ordre de Jeux Descartes, 5, rue de la Baume - 75008 PARIS.
Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.



sommaire

n° 36

JEUX & JOUEURS


Kasparov, prochain champion du monde d'échecs ?

gare à garri !

C'était déjà dans J & S ! Quand ça ? En octobre 82, dans le n° 17. Il y a plus de 3 ans !



MICRO

par Michel Brassinne, avec la collaboration de Francis Piault et Eryk Schmidt



STRATEGIES

LUDOTHEQUE

CASSE-TETE

MONTPELLIER: LES SOVIETS SUPREMES

Les responsables des échecs de l'URSS peuvent dormir tranquilles. Loin derrière les « Titans » Karpov et Kasparov, les meilleurs « candidats » sont tous soviétiques !

A l'heure où Moscou changeait de roi, Montpellier s'offrait un nouveau seigneur : Artur Youssoupov.

Méconnu du grand public -ses sorties en Occident étant rares- Youssoupov a bien vite dissipé l'énigme qui planait sur ses possibilités. Ce GMI de 25 ans aura été le patron du tournoi, menant de bout en bout sans jamais être inquiété. Rafaël Vaganian, 2e confirme sa grande valeur. Andreï Sokolov, autre qualifié, c'est la sensation. Révélation ou confirmation? On le savait talentueux, mais dans le concert des grands, beaucoup ne voyait en lui qu'un outsider. Champion du monde junior en 82, champion d'URSS en 84, ce jeune homme de 22 ans qui met un point d'honneur à s'exprimer en français, amorce une carrière fulgurante.

Le dernier qualifié sera donc issu d'un match de départage. Mikhaïl Tal et Jan Timman devront encore en découdre. Seul rescapé de la "vieille garde", Tal aura fait un tournoi magnifique : 25 ans après son titre de champion du monde, il se retrouve aux portes du paradis. Un paradis aux couleurs soviétiques que seul Timman peut désormais contester. Les sept joueurs soviétiques engagés se placent en effet dans les neuf premiers. "Touche pas à mon Tournoi". Notre "Spassky national" rate le coche d'1/2 point. Sa défaite contre le Canadien Spraggett, bon dernier du tournoi, ne lui laisse qu'une 6e place pleine de regrets.

Au rang des grosses déceptions, Portisch et Kortchnoï. Le Hongrois a commis des bévues impardonnables pour un favori. Quant à Kortchnoï, il est vrai diminué par des problèmes de santé, mais qui n'expliquent peut-être pas tout, sa 14e place est aussi d'une certaine façon la sensation du tournoi. Ainsi s'achève (presque) ce Tournoi des Candidats version 85, remarquablement organisé par le Cercle Alékhine de Montpellier, qui a enfin prouvé qu'une grande manifestation échiquéenne était possible en France.

Youssoupov, Vaganian, Sokolov et le retardataire s'affronteront en demi-finales en février prochain. Le rescapé rencontrera alors le perdant du match-revanche Karpov-Kasparov. Quel que soit celui-ci, on voit mal l'un de nos candidats lui ravir le titre de challenger pour le prochain championnat du monde. Où l'on risque fort de voir un nouvel affrontement des deux super K.

Mais cela c'est une autre histoire, bien que les 16 candidats que nous avons rencontrés aient leur opinion là-dessus.



Artur Youssoupov : n°3 mondial ?



16 CANDIDATS SUR LE GRILL...

Nous avons soumis les participants à un mini-questionnaire commun. Seul, l'ancien champion du monde Vassili Smyslov s'est obstinément dérobé. Notons également que Youssoupov a "répondu" par l'intermédiaire du chef de la délégation soviétique. Pour d'autres, ce sont les signes de tête "loquaces" de l'interprète (russe évidemment) qui nous ont donné leurs réponses aux questions suivantes :

1. Qui sera champion du monde 85 ? (Kasparov menait d'1 point quand la question a été posée)
2. En admettant que vous disputiez la finale, lequel des 2 K préfèreriez-vous affronter ?
3. Quel est le joueur qui vous fait la plus forte impression à Montpellier ?
4. Quel est le joueur français, Spassky mis à part, qui vous fait la meilleure impression ?
5. Qui est appelé à dominer les échecs dans les années à venir ?
6. Combien de temps consacrez-vous aux échecs par jour ?
7. Etes-vous superstitieux ou avez-vous des manies pendant un match ?

SHORT (GRANDE BRETAGNE)
1. Kasparov et même pour le match revanche.
2. Aucune préférence : les 2 sont intéressants à jouer.
3. Kortchnoï et Beliavsky
4. Je ne les connais pas tous. Kouatly me semble fort.
5. Kasparov, mais Karpov peut être un long présent.
6. Enormément en période de tournoi. 3/4 heure par jour autrement.
7. Pas le temps d'être superstitieux.

NOGUEIRAS (CUBA)
1. Kasparov et même pour le match revanche.



Rafaël Vaganian : la confirmation

2. Les 2 sont très forts, mais Kasparov quand même.
3. Portisch et Timman pour leur "fighting-spirit".
4. Haïk est très fort.
5. Kasparov est trop fort. Le futur est à lui.
6. 4 à 5 heures avant un tournoi.
7. Non, ce n'est pas dans mon tempérament.

SPRAGGETT (CANADA)
1. J'espère que Karpov va gagner pour ne pas avoir à subir un match-revanche. Cette formule est stupide.
2. Karpov, car c'est mon idole.
3. Beliavsky.
4. Haïk qui a la force d'un grand GMI.
5. Kasparov, car je pense que Karpov abandonnera les échecs s'il est battu.
6. 5 à 6 heures par jour.
7. Non et pourtant je me suis aperçu qu'ici, à Montpellier, j'avais été battu dans les 8 premières rondes en ayant la même paire de baskets. J'en ai donc changée et j'ai fait nul contre Short. Je garde ces baskets-ci jusqu'à la fin du tournoi.

RIBLI (HONGRIE)
1. Ca m'est égal.
2. Aucune préférence.
3. Timman, Beliavsky.
4. Je les connais mal. Haïk est très bon.
5. Kasparov peut-être
6. 5/6 heures par jour.
7. Non.

VAGANIAN (URSS)
1. Kasparov et pour la revanche Kasparov encore.
2. Kasparov.
3. Portisch et Timman.
4. Haïk et Kouatly.
5. Kasparov.
6. Plusieurs heures.
7. Je ne pense pas. J'aime bien certains vêtements cependant.

KORTCHNOI (SUISSE)
1. L'issue du match dépendra de ce que le gouvernement veut. S'il donne un ordre celui qui doit gagner gagnera. De tout

Catherine Jaeg et Pierre Nolot.

mon coeur j'espère que Kasparov gagnera.
2. J'ai beaucoup de respect pour Kasparov.
3. Pas d'opinion. De plus je suis tombé malade pendant le Tournoi ; cela s'appelle la maladie russe.
4. J'apprécie bien Haïk et Kouatly.
5. Kasparov est le futur des échecs, le progrès.
6. Je ne sais pas bien. Pour moi jouer aux échecs est aussi naturel que de respirer.
7. Non. *(Et votre inséparable thermos, Monsieur Kortchnoï! ndj)*

PORTISCH (HONGRIE)
1. Ca m'est égal.
2. Ca m'est égal.
3. Pas toujours celui qu'on croit.
4. Philidor! Non, Haïk me semble fort.
5. Ca m'est égal.
6. Très longtemps. Toute la journée et toute la nuit si nécessaire.
7. J'ai la manie de toujours donner le meilleur de moi-même.

SOKOLOV (URSS)
1. Difficile. Le match se joue entre 2 joueurs égaux.
2. Karpov peut-être.
3. Tout le monde est dangereux à ce niveau.
4. Kouatly, Haïk peut-être.
5. On ne peut pas avancer de nom.
6. Beaucoup de temps.
7. Pas le temps! Je ne fais rien d'autre que des échecs.

SEIRAWAN (USA)
1. Kasparov, les 2 fois.
2. Kasparov.
3. Portisch et Youssoupov.
4. Haïk.
5. Kasparov.
6. Ca dépend des jours et de ce que j'ai à faire.
7. Etre à l'aise, mais est-ce une manie ?

BELIAVSKY (URSS)
1. Kasparov est bien parti. Karpov pour la revanche.
2. Pas de préférence.
3. Il faut se méfier de tout le monde.
4. Haïk est très bon.
5. Le meilleur joueur.
6. Je ne compte pas.
7. En général je n'aime pas me lever pour marcher un peu pendant un match

TAL (URSS)
1. Un russe !
2. Les deux !
3. Celui qui gagnera !
4. Spassky n'est-il pas Français maintenant ?
5. Kasparov a du talent.
6. Tout dépend comment je me sens.
7. Oui, j'ai un tic : gagner !

TIMMAN (PAYS-BAS)
1. Kasparov et c'est très bien.
2. Ca m'est égal.
3. Toutes les rondes sont difficiles.
4. Haïk est très bon. Seret également.
5. Kasparov a les meilleures chances.
6. Le temps qu'il faut.
7. Aucune manie si ce n'est de donner le meilleur de moi-même.

SPASSKY (FRANCE)
1. Kasparov maintenant. Je ne sais pas vraiment pour la revanche. Tous deux sont des joueurs d'exception.
2. Les deux sont très intéressants à jouer.
3. Toutes les rondes sont difficiles.
4. Il y a beaucoup de bons joueurs en France.
5. Kasparov très certainement.
6. Ca peut aller d'une demi-heure à plusieurs. Il faut quand même que je me laisse du temps pour jouer au tennis.
7. Je ne suis pas superstitieux, ça porte malheur.

TCHERNINE (URSS)
1. Karpov.
2. Les deux sont très forts.
3. Beliavsky, Youssoupov.
4. Je les connais mal.
5. Karpov a de belles années devant lui.
6. Le plus possible.
7. Non.

YOUSSOUPOV (URSS)
1. Karpov peut-être ; en tout cas Karpov s'il y a revanche.
2. Jouer avec Karpov est un grand privilège.
3. Beaucoup sont à craindre.
4. Haïk je crois.
5. L'ère Karpov n'est pas terminée.
6. 3/4 heure et plus si je prépare un tournoi.
7. Aucune superstition.

Thierry Paunin

Andreï Sokolov : la révélation



ECHECS ELECTRONIQUES MEPHISTO CHAMPION DU MONDE



Le Mephisto 1 de Richard Lang, (au premier rang) domine le Blitz-Monster de Dave Kittinger. Sous l'œil envieux de Nitsche, l'ancien de chez Mephisto.

Le championnat du monde des micro-ordinateurs d'échecs qui en était cette année à sa cinquième édition, a-t-il encore le moindre intérêt? La question mérite d'être posée, car autant les premiers championnats en 1980-1981 furent gagnés par des machines que l'on put trouver dans le commerce un ou deux mois plus tard, autant les dernières éditions 1984 et 1985 sont désormais des affrontements entre prototypes dont la vitesse est extrêmement poussée, et que l'on n'a aucune chance de pouvoir acquérir commercialement avant longtemps.

Ainsi, le vainqueur écrasant d'Amsterdam 1985, le *Méphisto 1,* programmé par l'Anglais Richard Lang, (déjà auteur du programme *Psion*), tourne sur un microprocesseur 32 bits 68 020 extrêmement coûteux qui ne devrait pas pouvoir être commercialisé avant longtemps. Par contre les *Mephisto* 2 et 3 tournent sur des microprocesseurs 16 bits 68 000 qui pourraient être vendus à un prix se situant entre 12 000 et 15 000 F. C'est beaucoup, mais moins que le *Prestige Challenger,* vendu 13 750 F voici 3 ans.

Qu'est ce qui fait la force de ce nouveau *Mephisto* ? Pas la tactique où il n'est pas meilleur que ses rivaux *Turbostar, Super Constellation* ou *Conchess H.* Pas les finales, où il est pour l'instant assez faible. Sa principale qualité réside dans l'excellente fonction d'évaluation des positions qui en fait le premier programme au niveau stratégique satisfaisant.

Si l'on regarde les 24 parties jouées par les trois *Mephisto,* on ne trouve aucun coup spectaculaire, mais un jeu positionnel très sûr avec un minimum de fautes, ce qui se révéla extrêmement payant contre les autres programmes. Leur principale victime fut le *Blitz-Monster* de David Kittinger, alias *Constellation Expert.* Comment peut-on expliquer que ce programme très brillant lors de l'Open du championnat de France (voir J&S n° 33) ait à ce point été dominé à Amsterdam ? C'est que son programmeur a voulu qu'il soit un joueur d'attaque, et qu'il a mis dans sa mémoire morte un algorithme de sacrifice de pion pour ouvrir le jeu! Cela se révéla très payant contre les joueurs humains au championnat de France, mais catastrophique contre les *Mephisto* qui encaissèrent le pion, le digérèrent... et gagnèrent les parties 60 et 70 coups plus tard.

Les programmes Princhess et Playmate (!) du Suédois Ulf Rathmann démontrèrent une très grande force tactique, et leur traditionnelle faiblesse stratégique. A signaler qu'ils "tournaient" à des vitesses incroyables pour un microprocesseur 6 502 : 8,6 et même 9,2 megahertz!

Les programmes *Turbostar* de Julio Kaplan, aidé par... Garry Kasparov en personne pour la bibliothèque d'ouvertures, ne firent pas d'éclats dans ce championnat, mais il faut noter qu'ils étaient les seuls à être dans une version commerciale non poussée pour la circonstance, et que d'autre part, ils firent merveille dans une simultanée donnée par le Grand Maître hollandais Sosonko. Affrontant 31 machines, celui-ci

dut batailler pendant huit heures et perdit cinq parties : 3 contre des *Turbostar*, une contre un *Blitz Monster*, une contre un *Playmate*, et il fit une nulle contre un *Mephisto*. Jamais un Grand Maître aussi prestigieux n'avait été ainsi malmené par des machines.

Ce championnat aura eu au moins le mérite de démontrer que l'avenir semble bien appartenir aux microprocesseurs 16 ou même 32 bits. Une question demeure en suspens : quand l'évolution du marché mondial des composants les mettra-t-il à la portée de toutes les bourses ?

En tout cas, la machine commercialisée avec un Elo de 2000 n'est plus une utopie, elle est pour bientôt. Reste à savoir combien elle coûtera ?

Le classement :

1er Mephisto 1 (32 bits ; programmeur : Richard Lang (GB) 8 points sur 8 ; 2e ex aequo Mephisto 2 (16 bits ; programmeur : Richard Lang) ; Mephisto 3 (16 bits ; programmeur : Richard Lang) 7 pts ; 4e Princhess 6 (8 bits ; programmeur : Ulf Rathmann (Suède) 4,5 pts ; 5e ex aequo Blit Monster Y (8 bits ; programmeur : David Kittinger) ; Playmate Y (8 bits ; programmeur : Ulf Rathmann) 4 pts ; 7e ex aequo Orwell X (32 bits ; programmeur : Thomas Nitsche (RFA) ; Orwell Y (32 bits ; programmeur : Thomas Nitsche) ; Turbostar K (8 bits ; programmeur : Julio Kaplan) (USA) ; Playmate Z (8 bits ; programmeur : Ulf Rathmann) 3,5 pts ; 11e ex aequo Blitz Monster C (8 bits ; programmeur : David Kittinger) ; Orwell Z (32 bits programmeur : Thomas Nitsche) ; Playmate X (8 bits ; programmeur : Ulf Rathmann) ; Turbostar 440 (8 bits ; programmeur : Julio Kaplan) 3 pts ; 15e Turbostar G (8 bits ; programmeur : Julio Kaplan) 2,5 pts ; 16e Blitz Monster X (8 bits ;. Programmeur : David Kittinger) 1pt. *P.N.*

Turbostar K. La meilleure des machines commercialisées, grâce au programme de Julio Kaplan... et aux conseils de Kasparov.



LE CHAMPION DEVENU PROGRAMMEUR

C'est désormais un paradoxe bien connu: les programmeurs d'échecs ne sont généralement pas des forts joueurs. David Kittinger, Ulf Rathmann et Thomas Nitsche valent autour de 1800 points ELO, c'est-à-dire pas plus que leur programme, et même plutôt un peu moins désormais. (Ils sont les pères respectifs de *Constellation Expert, Princhess* et *Orwell*). Le comble est atteint avec Kathe et Dan Spracklen qui valent 1500 ELO, alors que leur *Elite Challenger* peut être évalué à 1800! Cela fait que lorsque leur programme joue, les "parents" ne sont pas toujours capables de savoir si leur "enfant" est "plutôt bien" ou non sur l'échiquier.

Ainsi à Amsterdam, voyait-on David Kittinger, Richard Lang ou Ulf Rathmann demander souvent à l'un de leur collègue programmeur ce qu'il fallait penser de la position. Celui-ci, sympathique rouquin de 35 ans, jetait un rapide coup d'oeil sur l'échiquier, et expliquait presque immédiatement les forces et les faiblesses de chaque camp. Il faut dire que ce programmeur de Scisys, qui a conçu le *Turbostar*, n'est pas un inconnu dans le monde des échecs: il s'agit de Julio Kaplan.



Kaplan : « mon programme va faire de sérieux progrès dans les deux ans qui viennent ! »

Kaplan a été, à 17 ans, en 1967, champion du monde junior sous les couleurs de Porto-Rico. Maître international, son ELO a atteint 2480 (aucun Français n'est jamais arrivé à ce chiffre).

A présent, Julio Kaplan a totalement cessé de pratiquer la compétition, et ce, depuis 1980. Il se consacre entièrement à la programmation. Nous avons rencontré ce joueur-programmeur, à Amsterdam, lors du championnat du monde d'échecs électroniques.

Jeux & Stratégie: *Pourquoi avez-vous totalement cessé la compétition voici 5 ans, alors que vous étiez l'un des meilleurs joueurs américains, et que vous sembliez avoir encore une belle marge de progression devant vous ?*

Julio Kaplan: Je suis né en Argentine en 1950. Lorsque j'avais 13 ans, mes parents sont partis à Porto-Rico. C'est comme Porto-Ricain que je suis devenu champion du monde junior à 17 ans; ce qui m'a valu le titre de Maître international d'ailleurs. Puis je suis allé aux Etats-Unis poursuivre des études d'informatique. J'ai pris la nationalité américaine, ma troisième nationalité depuis ma naissance donc! Et là, je me suis mis à faire les grands tournois américains comme Lone Pine par exemple.

Mais en 1980, il m'a fallu faire un choix : ne me consacrer qu'aux échecs, devenir Grand Maître, passer la barre des 2500 ELO, et pour cela il me fallait sacrifier tout le reste, y compris ma vie familiale; ou bien mener une vie plus normale et dans ce cas, avoir une profession moins aléatoire. C'est ce second choix que j'ai fait.

J'ai alors complètement abandonné les échecs de compétition, car continuer en n'y consacrant que quelques heures par semaine n'aurait abouti qu'à des contre-performances. Cela aurait été très difficile à supporter surtout lorsqu'on a été parmi les meilleurs...

J & S: *En 1980, vous êtes donc devenu programmeur d'échecs. Comment cette transition s'est-elle faite ?*

J.K.: J'avais fait des études supérieures d'informatique. Avec mon niveau échiquéen, cela a intéressé d'abord la firme américaine Mattel, qui m'a demandé de lui faire des programmes de 1979 à 1981. Puis une firme de Hong-Kong, Scisys m'a engagé en 1981 pour faire un programme assez modeste, *Sensor-Chess*.

Ensuite, en 1982, il y a eu *Président* qui jouait encore fort mal, il faut bien l'avouer ; puis *Superstar*, premier programme dont j'ai été assez satisfait; et enfin *Turbostar* qui ne fait pas des éclats dans ce championnat à Amsterdam c'est vrai, mais qui a réalisé 6,5 sur 12 dans l'Open américain cette année. Ce qui lui donne un classement approximatif de 2150 ELO. Pas mal en quatre ans, non ?

J & S: *Pour faire un très bon programme d'échecs, vaut-il mieux être un bon programmeur ou un très fort joueur d'échecs ?*

J.K.: Jusqu'en 1983, il était clair qu'il valait mieux être avant tout un as en programmation qu'un maître d'échecs. Mais les choses ont commencé à changer depuis deux ans. Prenez par exemple les programmes de Cathe et Dan Spracklen: ils ont été les meilleurs, mais ils ne le sont plus, parce qu'ils ne peuvent plus progresser. Leurs auteurs ne sont pas d'assez forts joueurs ! Désormais, il me semble qu'il y a un gros avantage à très bien comprendre la stratégie du jeu; donc à être un fort joueur d'échecs.

J & S: *Pensez-vous pouvoir encore beaucoup améliorer votre programme ?*

J.K.: Oui, j'ai encore de nombreuses idées pour rendre le *Turbostar* plus fort. Je connais ses faiblesses: son manque d'agressivité, l'insuffisance de

la fonction de protection du Roi, etc. Je vais y remédier, et l'améliorer sérieusement dans les deux annnées à venir.

J & S: *Le champion du monde, Garri Kasparov, travaille pour Scisys, du moins il prête son nom. Est-ce qu'il sert vraiment à quelque chose dans la mesure où il n'est pas programmeur ?*

J.K.: Il y avait deux *Turbostar* dans le championnat des Etats Unis Open 1985. L'un était le modèle normal, mais tournant 50 % plus vite, l'autre tournait à la vitesse normale de 4 megahertz, mais il était équipé du module Kasparov. Ils ont tous les deux marqué 6,5 points sur 12, mais le *Turbostar*-Kasparov a joué contre des adversaires nettement plus forts. Bilan: le classement du *Turbostar* poussé en vitesse est 2050 ELO; celui du *Turbostar*-Kasparov, 2150 ELO. Cela se passe de commentaires.

Kasparov n'est certes pas programmeur, mais il s'intéresse énormément à ce programme, il trouve des idées pertinentes, c'est un fantastique collaborateur.

J & S: *Ce championnat du monde des micros est un triomphe pour les programmes* Mephisto *conçus par Richard Lang, comment expliquez-vous leur supériorité écrasante ?*

J.K.: Richard Lang a réussi une très belle combinaison du "hard" et du "soft". Le programme n'a pas de grosses faiblesses, il joue de manière très sûre et profite des erreurs adverses, c'est efficace mais pas spectaculaire. Mais je rappelle que dans la simultanée contre Sosonko, les *Turbostar* ont fait un festival en battant le Grand Maître dans trois parties, alors que les *Mephisto* n'ont marqué qu'un demi-point. Mon programme est fait principalement pour jouer contre des joueurs, pas contre d'autres machines. Un jour ou l'autre, il faudra se mettre à la programmation en 16 bits qui est certainement beaucoup plus efficace pour les concepts échiquéens, mais nous ne le ferons chez Scisys que lorsqu'il sera possible d'offrir ces programmes au public pour un prix raisonnable, c'est loin d'être le cas aujourd'hui. *Turbostar* n'a pas gagné à Amsterdam, mais au rapport qualité/prix il est certainement le meilleur désormais.

Pierre Nolot

MONOPOLY : UN ANGLAIS, CHAMPION DU MONDE.

Le célèbre jeu aux trente-six cases qui continue d'inonder le monde de ses billets factices vient de fêter son cinquantenaire par un championnat-pélerinage à Atlantic-City, sur les lieux mêmes où Charles Darrow l'inventa au début des années trente.

Pas de concurrent des Pays de l'Est, mais une vingtaine de pays étaient tout de même représentés à ces championnats du monde. Pour la France, Marc Fernandez, 27 ans, chômeur limougeaud, avait gagné sa sélection en juin à Paris au terme d'éliminatoires régionales qui réunirent douze cents joueurs.



La finale à Atlantic City : à gauche, le candidat anglais qui remporte la partie et une boîte pleine de (vrais !) dollars.

Dernière étape vers Atlantic City et la grande finale : New York, pour les ultimes parties qualificatives. Et un cadre à la mesure de l'événement : le luxueux Waldorf Astoria, sur Park Avenue, à quelques rues du palais de verre de l'ONU où les chefs d'état et de gouvernement se réunissaient au même moment pour un nouveau round politico-économique. Deux sommets internationaux, deux rencontres commémoratives. Les cinquante bougies du *Monopoly* et le quarantième anniversaire des Nations Unies.

Rien de commun, a priori, entre ces deux épisodes de la compétition des nations. Sauf que, là comme ici, ce sont toujours les plus riches qui gagnent.

La France pouvait-elle l'emporter ? Peut-être ! Pour figurer parmi les finalistes d'Atlantic-City, il fallait totaliser l'un des cinq meilleurs scores, par cumul des actifs, au terme des quatre parties éliminatoires de New-York.

Première partie : envoyé deux fois en prison dès les premiers coups de dés, Marc Fernandez voit filer la quasi-totalité des titres de propriété pendant qu'il se morfond derrière les barreaux. Il ne peut acquérir que la Compagnie des Eaux... avant de couler. Deuxième partie : Fernandez part avec un nouvel handicap en tirant l'avant-dernière des cinq places de la table. Cette fois-ci, pourtant, il s'en tire beaucoup mieux, monopolisant toutes les propriétés de la première ligne (violets et bleus). Seul l'Autrichien (avec les 3 cases orange) lui tient tête. Tour à tour, les joueurs d'Australie, de Trinidad et du Vénézuela capitulent, ruinés.

Troisième partie : Le Français, qui a partiellement rattrapé son retard, ne peut plus se permettre le moindre faux-pas. Avec seulement Mediterranean Avenue (Lecourbe), Saint Charles Place (Neuilly) et une gare, il n'est pas en mesure d'acquérir un monopole au moment des échanges. En bon stratège, il réussit à faire échouer toutes les négociations de la table et à préserver son avoir. Pas une maison ni un hôtel n'ont quitté la banque au cours de cette manche !

Quatrième partie : remonté de la 20ᵉ (et dernière) place à la 7ᵉ, Fernandez n'est plus qu'à deux places de la finale. Il entame bien cette partie décisive et peut espérer la qualification, lorsque le champion allemand, déjà virtuellement finaliste pour sa part, propose tous ses titres de propriété au Japonais pour...un dollar symbolique. Protestation du Français qui quitte la table et dépose une réclamation. Les juges délibèrent; ils jugent "unfair" (déloyal) le geste du concurrent allemand, mais pas contraire à la lettre du règlement américain.

Exit les chances de Fenandez qui termine à la onzième place. Exit aussi celles de Klaus Armbuester, le joueur allemand, qui a joué à l'arroseur arrosé. En favorisant le concurrent le moins dangereux de la table (le japonais était alors 13ᵉ), il avait pensé annihiler les chances de ses principaux rivaux et préserver les siennes. Mauvais calcul : Yoshinobu Minami (Japon) a profité de l'aubaine pour mettre toute la table sur la paille et pour coiffer l'Allemand sur le fil !

En finale, l'Anglais Jason Bunn, 25 ans, qui réussit le premier à constituer un monopole sans passer par les échanges, s'est débarrassé successivement du Péruvien Mauricio Valencia, de l'Autrichien Martin Slunski, du Japonnais Minami et de l'Australien Greg Jacobs, 34 ans, champion du monde sortant. Grâce à trois hôtels sur Saint-Charles Place, States Avenue et Virginia Avenue (Villette, Neuilly et Paradis), Jason Bunn a remporté la couronne mondiale et, surtout, une boîte de *Monopoly* pleine d'authentiques billets verts. Près de 150 000 F français !

Dernier acte, enfin détendu, de cette guerre des nerfs de cinq jours, les vingt finalistes ont soufflé, avec la veuve de Charles Darrow, les cinquante bougies du gateau d'anniversaire. Depuis un demi-siècle, le *Monopoly* aiguise les nerfs et enflamme les passions en famille. En compétition, il est un étonnant révélateur de caractères. On a vu au cours de ce championnat du monde toute la panoplie des attitudes face au jeu. On a même assisté à une éphémère reconstitution de l'Axe germano-nippon aux dépens de la France! Comme quoi... !

Bernard Moulin



Michel Duguet et Benjamin Hannuna, champions en double.

SCRABBLE : DUGUET CHAMPION DU MONDE POUR LA 3e FOIS !

Neuf pays étaient représentés aux championnats du monde de Scrabble francophone qui se sont déroulés en novembre à Bruxelles. En l'absence de Benjamin Hannuna, Michel Duguet l'emportait sans peine devant 120 joueurs avant de s'associer à son ancien concurrent pour enlever également le titre par paire. Très remarquée fut la première apparition des Zaïrois : ils classèrent trois de leurs joueurs dans les 30 premiers.

LE DERNIER SALON OÙ L'ON... JOUE

Le grand événement du début de l'année 86 sera, vraisemblablement le premier salon des jeux de réflexion, organisé dans le cadre du salon international de la maquette et du modèle réduit. Du 8 au 16 février, au Palais du CNIT à Paris-La Défense.

Ce salon se compose de deux parties intimement imbriquées : une exposition où quelque trente "marques" proposeront les produits. Des tables de démonstration seront à disposition pour initiation des jeux exposés. Même les auteurs indépendants pourront présenter leurs oeuvres, dialoguer avec le public... ou l'éditeur. Associations, fédérations, clubs, ludothèques vous guideront également dans vos choix.

La seconde partie concerne la deuxième convention nationale proprement dite. Nous conseillons aux intéressés des différentes manifestations de s'inscrire (par écrit) très vite, auprès de la Spodex, 101, rue Saint-Lazare 75009 Paris. Les places sont, hélas, limitées. Droits d'inscription pour chaque tournoi, 10 F (chèque à l'ordre de la Spodex).

- 2e championnat de France de Diplomacy ;
- 2e tournoi de l'Appel de Cthulhu ;
- Martiales 86 : rencontres sur trois wargames, sur trois jours, pour désigner un champion toutes catégories.
- 1er tournoi de Paris de Jeu d'histoire antico-médiéval : du figurinisme pur et... beau !
- Marathon du jeu de rôle : jouer le plus longtemps possible Rêve de Dragon -le record enregistré par le Guiness !
- 2e championnat de France de Légendes.
- L'aventure c'est l'aventure avec Baston.

Parallèlement au salon, le G.R.A.A.L (groupement d'animateurs en activités ludiques) organisera une "semaine de l'hexagone" où on pourra trouver le loger, le nourrir... et le jeu (le salon ferme à 19h, et les soirées sont encore longues (Alain Beaussant, 10 square du Clos Joury, 35650 Le Rheu).

- Le dernier week-end, le 15 et 16 février, dans les mêmes lieux se déroulera la 6e bourse d'échange. Si vous voulez vous débarasser de vos jeux, échanger vos figurines, acquérir une maquette, ce sera le moment... Réservez vos emplacements auprès de la Spodex, 101 rue St Lazare, 75009 Paris (jusqu'au 31 décembre).

Des manifestations s'organisent encore. On en reparlera...

CHAMPIONNATS DU MONDE DE BRIDGE

Les championnats du monde de Bridge, la Bermuda Bowl (catégorie Open) et la Venise Cup (catégorie Dames), se sont déroulés du 20 octobre au 2 novembre à Sao Paolo (Brésil).

- Ont participé aux phases éliminatoires de l'Open : Argentine, Brésil, Canada, Indonésie, Israël, Nouvelle-Zélande, Vénézuela. Le Pakistan et l'Inde ont déclaré forfait en raison de la participation d'Israël à cette épreuve. (Toujours la politique!!). Etaient qualifiés d'office les USA et l'Autriche. Et ce sont rois : ils classèrent trois de leurs joueurs dans les 30 premiers. score de 399 à 329... Suivent Israël et Brésil.
- Chez les Dames, en phases éliminatoires, on trouvait Argentine, Australie, Brésil, Chine de Taipei, Grande-Bretagne, Inde, USA 2 et Vénézuela. Les qualifiées d'office étaient la France (composée de Mesdames Bessis, Chevalley, Gaviard, Pigeaud, Saul et Willard -capitaine Alain Lévy) et les USA 1. Les Britanniques ont fait un malheur et conservé leur titre de champions du monde devant les Américains. Les Françaises sont troisièmes.

OTHELLO : LES CHAMPIONNATS...

- DE FRANCE. Quelque cent soixante-dix joueurs se sont rencontrés dans quinze villes françaises. La finale a eu lieu le 20 octobre dernier à Paris avec 32 sélectionnés. En sept rondes. Le titre se jouait entre Emmanuel Lazard, 17 ans, (programmeur d'Othello en Basic. J&S n°35), vice-champion de France 84 et Jean-François Pujet, 21 ans... Et c'est Lazard qui remporte le titre 85. Pour l'anecdote, Paule Ralle, champion du monde 84 se classe 6e.
- DU MONDE. Quinze jours après, des représentants de onze pays se trouvaient à Athènes pour disputer le championnat du monde. Hélàs, la France ne réitère pas son exploit de l'an dernier... Le Japon, par son représentant Takeshi Takisawa, reprend la couronne mondiale. Suivi de l'Italie, les Etats-Unis... La France arrive bonne 6e !

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE JARNAC

Près de 100 participants pour le 1er championnat de France de Jarnac, à Val Thorens les 4 et 5 août derniers. L'épreuve se déroulait en deux phases :

- le premier jour: tournoi suisse en 6 rondes réunissant tous les participants, les 8 premières places étant qualificatives pour la poule finale.
- le deuxième jour : poule de 8 joueurs (chacun rencontrant les 7 autres) pour les finalistes, et 4 rondes supplémentaires en tournoi suisse pour les autres compétiteurs.

A l'issue de la première journée, on assistait à la qualification pour la poule finale de Hannuna (6 points) et Omé, Labbé, Duguet, Pucheault, Delol, Clerc et Caro (5 points).

En poule finale, où tous les joueurs repartaient à zéro, on pouvait, à juste titre, penser que la victoire se jouerait principalement sur les matches opposant Duguet, Clerc et Hannuna. De fait, M. Duguet l'emportait, avec 6,5 points sur 7, ne concédant qu'un match nul face à Clerc ; il était suivi de Hannuna (6 points : une défaite contre Duguet) et, un peu moins attendu (à tort!) de Caro (4,5 points : défaites contre Duguet et Hannuna, nul contre Clerc). Le classement de la poule finale s'établissait donc ainsi : 1er Duguet (6,5 points); 2e Hannuna (6 points); 3e Caro (4,5 points); 4e Clerc (4 points); 5e Labbé (3,5 points). Le tournoi de classement, quant à lui, était remporté par F. Pluven.

SUR VOTRE AGENDA

- Le 25e salon international du jouet de Paris, du 15 au 21 janvier. Parc des expositions de Paris Nord Villepinte. (Réservé aux professionnels)
- Le 24e salon international du jouet de Milan, du 23 au 27 janvier 86.
- La 37e foire internationale du jouet de Nuremberg, du 6 au 12 février 86.
- Le premier salon du jouet ouvert au public à Paris en novembre 86, organisé par le comité des foires et expositions de Paris. A suivre...



A Jeux & Stratégie, on adore les cadeaux ! Pas vous ? Faire des cadeaux, c'est bien aussi. Noël, c'est l'occasion rêvée. Vous aimez jouer, vos amis aussi. Jeux & Stratégie vous propose des idées originales de cadeaux. Des cadeaux pour jouer, des cadeaux pour faire plaisir.

LES LIVRES

Une collection de sept livres à partir de **59 F.**

LE COFFRET

La collection complète 1985 (nouveau format) ou 1982-83-84 de Jeux & Stratégie Une mine de jeux! **120 F**

L'ABONNEMENT

Offrir un abonnement, c'est faire plaisir...
OFFRE SPECIALE NOEL : **90 F.**

POUR PROFITER
DE CES OFFRES SPECIALES
TOURNEZ VITE LA PAG



BON DE COMMANDE

à découper ou recopier et adresser, paiement joint, à
JEUX & STRATEGIE, 5, rue de La Baume, 75008 PARIS

• **Veuillez expédier à l'adresse indiquée ci-dessous :**

.... LE JOGGING DE L'ESPRIT au prix unitaire de 78 F franco
.... LE TAROT MODERNE au prix unitaire de 59 F franco
.... OTHELLO au prix unitaire de 75 F franco
.... LES DAMES au prix unitaire de 78 F franco
.... 50 JEUX au prix unitaire de 85 F franco
.... LES ECHECS au prix unitaire de 90 F franco
.... GAGNEZ AU SCRABBLE au prix unitaire de 88 F franco

Nom ______________________ Prénom ______________
Adresse ____________________________________
Code postal __________ Ville ____________________

• Je vous adresse ce bulletin accompagné de mon règlement par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED (Etranger chèque compensable à Paris ou mandat international).



BON DE COMMANDE

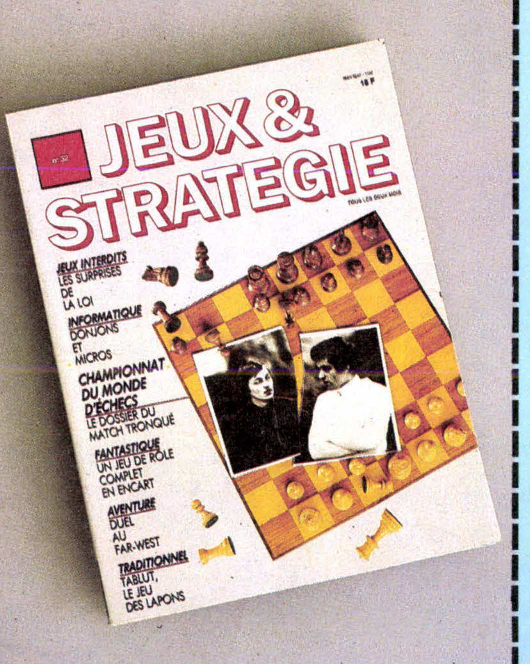
à découper ou recopier et adresser, paiement joint, à
JEUX & STRATEGIE, 5, rue de La Baume, 75008 PARIS

• **Veuillez expédier à l'adresse indiquée ci-dessous :**

.... Coffret contenant les 6 numéros de l'année 85
.... Coffret contenant les 6 numéros de l'année 84
.... Coffret contenant les 6 numéros de l'année 83
.... Coffret contenant les 6 numéros de l'année 82
au prix unitaire de 120 F franco (Etranger 140 F)

Nom ______________________ Prénom ______________
Adresse ____________________________________
Code postal __________ Ville ____________________

• Je vous adresse ce bulletin accompagné de mon règlement par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED (Etranger chèque compensable à Paris ou mandat international).



BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou recopier et adresser, paiement joint, à
JEUX & STRATEGIE, 5, rue de La Baume, 75008 PARIS

• **Veuillez abonner à Jeux & Stratégie pour 1 an - 6 numéros 90 F (Etranger 125 F)**

M. Mme Mlle ________________________________
Adresse ____________________________________
Code postal __________ Ville ____________________

• Je vous adresse ce bulletin accompagné de mon règlement par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED (Etranger chèque compensable à Paris ou mandat international).

Important : le bénéficiaire de cet abonnement sera informé par courrier de votre cadeau dès réception de ce bulletin

NOUS AVONS REÇU...

- *Ludi-math,* n° 4, la revue (trimestrielle) de l'Association des professeurs de mathématiques de l'enseignement public. A propos du cube, 40 F. Michel Boutin. APMEP - IREM de Poitiers, 40 avenue du Recteur-Pineau, 86022 Poitiers.
- *Europe Echecs,* octobre 85. 25 F. Compte rendu du 59e championnat de France.
- *Le Journal du Stratège :* pour le wargamer « pur et dur ». Bimestriel (depuis peu) 14 F. Dans les « bonnes » boutiques ou sur abonnement 82 F. (rue Paul Vautier, 55200 Lerouville).
- *Go,* la revue française de go, n° 31 d'octobre 1985, 20 F. Une Parisienne au pays du go et du soleil levant.
- *Vopaliec-Jeux,* n° 73. Beaucoup de diplo, résultats par correspondance. Sur abonnement. (Vopaliec SF, 26 square des Anciennes-Provinces 49000 Angers).
- *White Dwarf* n° 71, novembre 85 "The Role Playing Games monthly". Une BD-aventure pour Traveller à suivre. En anglais. Dans les bonnes boutiques ou sur abonnement (Games Workshop Ltd Chewton St, Hilltrop, Eastwood, Nottingham).
- Le premier numéro d'*Info-jeux magazine,* bimestriel de 48 pages, 100 % jeux de rôle, est disponible. Du classique : scénarios (Appel de Cthulhu, Advanced D&D, Empire galactique), traduction de revue étrangère (*White Dwarf*), solo-quête... Et du nouveau : romans, cinéma, bande dessinée (interview d'Enki Bilal). Avis aux amateurs en quête d'idées et de références. Pour 25 francs dans les boutiques de jeux. Info-jeux est aussi un service téléphonique déjà connu de nombreux joueurs (1) 43.48.92.00.

LABY-MONTRE !



Pour se mettre à l'heure des jeux ! Voici une idée de cadeau bien sympa pour Noël. Un labyrinthe — facile — est dessiné sur le cadran de la montre... 299 F. Montres Alis Karol chez Bulle, B.P 3, 25480 Miserey Salines

RÉCOMPENSE

Le Guide de l'enfant et la Revue du Jouet ont décerné le Grand Prix du jouet 85, catégorie Jeux de société à *Grand Safari,* de Ravensbürger.

COUCOU, REVOILA DUJARDIN

Othello, Mille Bornes, Jeu du Robert... qui étaient jusqu'à présent diffusés par Schmidt International, sont de nouveau commercialisés sous la marque Dujardin International. Nous espérons de cet éditeur quelques nouveautés pour 86 !... 11, rue Marius-Franay, 92210 St-Cloud.

UN MILLION !

... En moins de deux ans ! Quoi donc ? *Scotland Yard !* Le jeu de Ravensbürger a été vendu à un million d'exemplaires dans ses quatre versions, allemande, française, anglaise, italienne. Les scores sont éloquents : 400 000 en Allemagne, contre 50 000 en France ! Cet excellent jeu reste encore à découvrir ; si vous ne le connaissez pas encore, relisez notre n° 21.

TOUT CHAUDS...

Pas encore disponibles au moment où nous écrivons, mais peut-être en rayons des boutiques, au moment où vous nous lirez...

- *Eaux vives,* de Green Games. Entrez dans l'écosystème. Vivre est un combat n'est-ce-pas, ce ne sont pas les poissons, mollusques ou végétaux qui nous contrediront...
- *L'échiquier d'Harlequin,* de Mango Games Storming. Prenez la règle des échecs, un échiquier en couleurs, des pièces qui changent de valeur quand elles changent de couleur, et vous aurez un jeu... original non ?
- *Siège* et *Cry Havoc* (présentés dans J&S n° 31) traduits en français, par Rexton.
- *Wagram 1809,* créé en collaboration avec Hexalor, est une simulation historique « classique ».
- *Conversion,* un jeu de réflexion à deux joueurs.
- *Des crus et des vins,* un jeu « de rôle » à la conquête des vignobles de France (hic !).
- *Jérusalem 1099,* un jeu de simulation, où les croisés reconquièrent le Saint Sépulcre...

Ces quatre derniers jeux sont des créations de Mazas Éditions.



DETECTIVE CONSEIL

(Jeux Descartes)

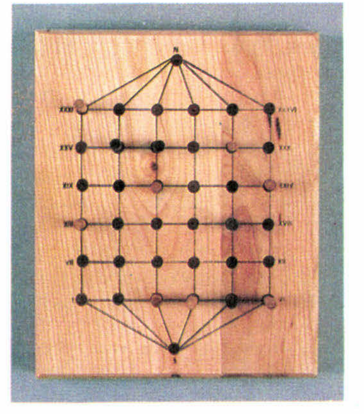
matériel :
un classeur plastifié contient :
• un dossier composé de dix chapitres, un par affaire comportant des éléments pour la résolution des énigmes ;
• un plan de Londres à l'époque d'Holmes (1880) : 500 lieux numérotés ;
• un livret « Mémoires » : point de départ de dix affaires, énoncées sous forme de courts récits (solutions en fin de livret) ;
• un livret « Annuaire » : liste des personnes (avec coordonnées) concernées par les affaires ;
• un recueil de journaux d'archives, classés chronologiquement ;
• un livret « Enigmes » : pour chaque affaire, une série de questions sur l'enquête même et autour de l'affaire... (les solutions en fin de livret vous indiqueront les pistes suivies par Holmes lui-même !) ;
• un livret de règles.

but du jeu :
résoudre les affaires tout en réalisant, pour chacune, le maximum de points.

le jeu :
la règle du jeu est différente selon le nombre de joueurs participant à la résolution de l'énigme.
En solitaire, le joueur prend connaissance des éléments d'une affaire dans le livret « Mémoires ». Puis, il choisit une piste qui le mène à découvrir de nouveaux indices dans le dossier. Les tours de jeu se succèdent au fur et à mesure des pistes suivies par le joueur. Enfin, lorsqu'il pense détenir la solution, il se reporte aux questions proposées par le livret « Enigmes » pour établir son score en comparant avec les résultats de Holmes.
— A deux joueurs, chacun joue à tour de rôle, sur la même affaire, et tente de réaliser également le meilleur score d'énigme.
— A plusieurs, on peut jouer soit par équipe, soit individuellement. Les indications données par les pistes du dossier sont lues à haute voix, et chacun profite donc des trouvailles des autres joueurs. Un joueur ou une équipe peut proposer sa solution à la fin de chaque tour de jeu. On calcule alors leur score.
Dans tous les cas, les résultats sont comparés à ceux de Sherlock Holmes.

commentaire :
il s'agit (vous l'avez reconnu ?) de la traduction française de *« Consulting Detective »* (*J&S* n° 25). Déjà traduit en Allemagne, il y a obtenu cette année le titre du Jeu de l'année.
La richesse de ce jeu de déduction provient des multiples possibilités offertes aux joueurs. En solitaire, le jeu est assez proche du livre d'aventure, avec certes une réflexion plus approfondie. A partir de deux joueurs, il devient jeu de société. Jeu de coopération, lorsqu'on joue en équipe, de compétition, lorsqu'on joue en individuel.
L'abondance du matériel ne nuit en rien à l'intérêt du jeu. La règle (huit pages) est simple, s'assimile très vite et ne nécessite aucune préparation particulière. On peut commencer aussitôt à jouer... Une affaire se résoud, à plusieurs, en à peine une demi-journée. Seul, le joueur peut jouer en plusieurs fois, sans contrainte de temps.
Ce jeu « d'exception » possède toutefois son talon d'Achille. Une fois les dix affaires résolues, les joueurs devront attendre la publication d'extensions proposant de nouvelles intrigues. Un second livret, « The mansion »' (le château), est annoncé pour le premier trimestre de 1986. Un troisième livret, « The Queen's park », fait actuellement l'objet d'un concours aux Etats-Unis. La solution du livret étant bien sûr l'objet de ce concours.

en bref :
type de jeu : déduction
nombre de joueurs : indéfini (4/6 étant à notre avis conseillés)
présentation : 10/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 8/10
nous aimons: ♥♥♥
passionnément



GYGES

(Bass et Bass)

matériel :
• 1 plateau de jeu en bois représentant une grille 6 x 6, aux 36 intersections, des trous, reliés entre eux par des lignes. Les prolongements de chacun des côtés nord et sud de la grille se terminent par un trou isolé ;
• 12 jalons de bois répartis en 3 groupes de 4 selon leur hauteur. Du plus petit au plus grand, ces jalons sont appelés jalons simples, doubles et triples.

but du jeu :
planter un jalon dans le but de son adversaire.

le jeu :
Chaque joueur se place derrière un but et reçoit 6 jalons: 2 simples, 2 doubles et 2 triples. Les joueurs posent leurs jalons, dans l'ordre de leur choix, dans les 6 trous limitrophes de leur but (la ligne de la grille la plus proche d'eux). Le sort désigne le joueur qui débute. Chacun à son tour déplace un jalon.
Les jalons se déplacent de trous en trous en suivant les lignes de la grille, en ligne droite ou brisée. Il est possible de repasser deux fois par le même trou, mais il est interdit d'emprunter deux fois le même segment. Les buts ne sont pas un lieu de passage ; seul le vainqueur a accès au but de son adversaire. Les jalons triples parcourent obligatoirement 3 segments, les doubles, deux et les simples un seul.
A l'issue du déplacement d'un jalon, le joueur qui accède à une intersection occupée par un autre jalon a deux possibilités :
- déloger le premier occupant et prendre sa place. Le jalon délogé est replacé, au choix du joueur, dans n'importe quel trou vacant de la grille, à condition de ne pas dépasser le jalon le plus proche du but du joueur adverse ;
- rejouer immédiatement le jalon en utilisant la capacité de déplacement du premier occupant.
Ce coup est appelé rebondissement.

commentaire :
Lauréat du Gobelet d'or 1984, au concours international de créateurs de jeux de Boulogne Billancourt, *Gygès* est un jeu à la fois simple et passionnant. L'exclusion du hasard, des combinaisons innombrables et une incontestable originalité font de *Gygès,* un jeu fertile en réflexion tactique et stratégique.

en bref :
type de jeu: stratégique et parcours
nombre de joueurs : 2
présentation : 6/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 8/10
nous aimons ♥♥
beaucoup.

SCOOP

(Nathan)

matériel :
• 1 plateau de jeu à monter composé de deux plans et d'une roulette. La roulette occupe le centre du plateau et le pourtour représente les 10 journaux et magazines ;
• 1 sablier ;

- 6 personnages, un par joueur ;
- 72 pions : 12 par joueur, à la couleur de son personnage ;
- 6 boîtes de rangement des pions ;
- 10 livrets de questions-réponses, un par journal. Chaque livret comporte 595 questions réparties en 3 niveaux de difficulté.

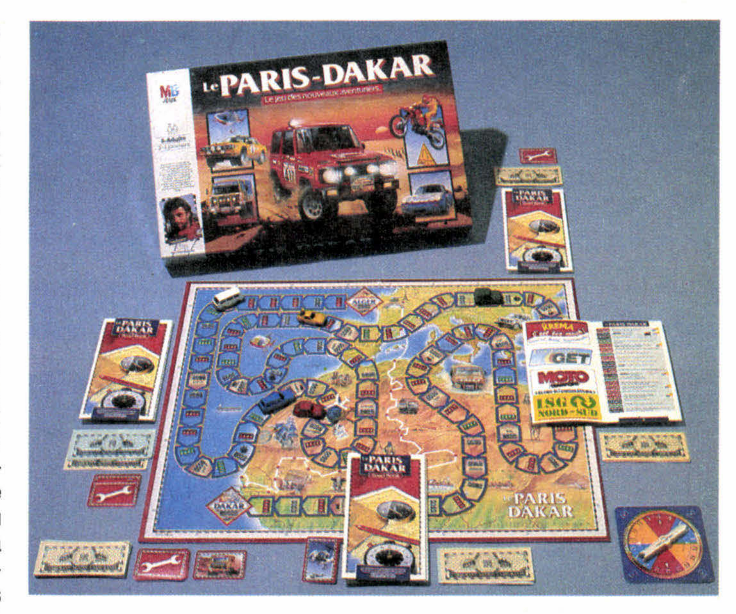
but du jeu :
devenir rédacteur en chef d'un journal après avoir gravi les échelons : journaliste, puis chef de rubrique. Pour y parvenir, le joueur doit répondre correctement aux questions proposées par les livrets « journaux ».

le jeu :
une partie se déroule en trois phases : constituer une équipe de journalistes, devenir chef de rubrique et enfin atteindre le poste de rédacteur en chef.
Au début de la partie, on tire au sort un animateur. C'est lui qui posera les questions aux joueurs.
A tour de rôle, les joueurs effectuent les actions suivantes : faire tourner la roulette, désigner le journal de leur choix (la sélection du joueur est limitée par la roulette) et répondre à la question posée par l'animateur. Le sablier limite le temps de réflexion de chaque joueur. La question est déterminée par la roulette ; celle-ci indique à l'animateur le numéro de page et le numéro de la question à sélectionner dans le livret du journal choisi par le joueur.
Pour devenir journaliste, le joueur peut constituer une équipe en s'associant à un de ses concurrents. Lorsque tous les joueurs sont journalistes dans un même journal, ils peuvent alors postuler, dans ce journal, à une place de chef de rubrique. Bien sûr, à ce stade de la partie, le jeu d'équipe n'est plus permis. Enfin, un chef de rubrique présente sa candidature au poste de rédacteur en chef pour le gain de la partie.
Lorsqu'un joueur ne répond pas à la question posée, ses adversaires tentent leur chance. Ce droit de réponse permet à un joueur de profiter du tour de jeu du perdant. Ce dernier est pénalisé par la substitution de son personnage à celui de l'animateur. Si la réponse donnée est exacte, le joueur devenu journaliste place un pion à sa couleur, sur le pourtour du plateau de jeu, au niveau le plus bas du journal correspondant à la question posée. Ce pion est par la suite déplacé, si le joueur devient chef de rubrique, puis rédacteur en chef.

commentaire :
parrainé par 10 journaux réputés *Scoop* possède d'indéniables qualités : une présentation luxueuse et fonctionnelle, 10 livrets de questions-réponses permettant de renouveler longtemps les parties identiques et enfin, le thème originale et sympathique. Hélas, *Scoop* respecte trop scrupuleusement les principes d'un jeu de connaissances classique pour faire preuve de réelle originalité.

Signalons quelques imprécisions dans la règle de jeu, elles n'entravent certes pas le jeu, mais, disons qu'elles sont agaçantes...





en bref :
type de jeu : connaissances
nombre de joueurs : de 3 à 6
présentation : 8/10
clarté des règles : 4/10
originalité : 4/10
nous aimons : ♥
un peu.

LE PARIS-DAKAR
(MB)

matériel :
- un plateau de jeu sur carton fort représentant la partie africaine du rallye 1985 (Alger/Dakar). Le circuit est un parcours divisé en cases de 100 kilomètres ;
- une boussole divisée en six sections chiffrées (de 1 à 6) remplaçant le traditionnel dé à six faces ;
- 14 cartes : 12 « panne mécanique », une « assistance mécanique » et une carte « assistance sanitaire » ;
- quatre automobiles miniatures : les pions des joueurs ;
- un camion : l'assistance mécanique ;
- un hélicoptère : l'assistance sanitaire ;
- des coupons litres de carburant ;
- quatre « road books » ; carnets de route fournissant les instructions concernant les cases du parcours.

but du jeu :
atteindre, comme au très célèbre rallye, le premier Dakar.

le jeu :
un joueur est désigné directeur de la course. Il est responsable de la banque et de l'application du règlement. Chaque joueur reçoit une automobile qu'il place sur la case départ, à Alger, un « road book » et 1000 litres de carburant. Le sort désigne le joueur qui débute.
Chaque joueur, à son tour, fait tourner la flèche de la boussole. Puis il avance son automobile d'autant de cases que l'indique la flèche. Enfin, il consulte son « road book » et prend connaissance de l'instruction correspondante à sa case d'arrivée : passer un tour, ralentir sa vitesse suite à une panne mécanique, s'arrêter en bordure de piste dans l'attente de l'assistance mécanique ou sanitaire et gagner ou perdre des coupons-carburant.

commentaire :
sans évoquer les détails de ce traditionnel jeu de parcours, on constate rapidement que l'inattendu n'est pas au rendez-vous de ce « jeu des nouveaux aventuriers ». Le hasard s'y taille la part du lion et ne laisse à la réflexion du joueur que la portion congrue. A noter, outre une présentation soignée, la présence de douze annonceurs attribuant leur investissement publicitaire dans le cadre de l'aide à deux associations à vocation humanitaire : Médecins sans frontières et Paris/Dakar/Pari du cœur. Une façon de répondre aux critiques soulevées par le passage du rallye dans des régions déshéritées d'Afrique.

en bref :
type de jeu: société
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 9/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 4/10
nous aimons : ♥
un peu



FEERIE

(Les E.L.F.E.S)

Encore un jeu de rôle, médiéval-fantastique; celui-ci est signé de Philippe Mercier (coauteur de *Légendes).* Présenté sous un emboîtage-coffret assez volumineux, *Féerie* se propose d'emmener les joueurs sur un monde (Gahan) peuplé de dragons, magiciens et d'elfes.
Le coffret contient un nombre impressionnant de livrets, feuilles et fiches diverses... En vrac: un livret de création du personnage; un de description des talents ; un de règles de simulation ; six petits de sortilèges ; un disque de simulation ; un écran de jeu ; une planche de personnages et créatures à découper ; des fiches cartonnées représentant les créatures ; deux scénarios ; un feuillet d'illustration pour accompagner le scénario et 3 planches de sol (du type Floorplans).
Ne manquent que les dés (4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces) que les joueurs devront se procurer. Le tout est en noir et blanc, exceptés les trois premiers livrets aux couvertures couleur parchemin (à l'image de *Légendes).* La présentation, bien que faite avec soin, manque un peu de professionalisme.
Mais, passons aux règles.
Le livret de création du personnage permet de se familiariser avec les règles, tout en composant son personnage (il est précisé en 1/4 d'heure mais après tests, il faut compter plus, surtout pour un débutant).
Les joueurs choisissent un peuple (Elfes, gnômes, nains, humains etc...) et ont ensuite le choix entre 14 classes de personnage, du prêtre au marchand. A ces classes s'ajoute une quinzième, l'aventurier, qui à l'image de *Runequest* ou de *L'Ultime épreuve* n'a pas de spécialité proprement dite et façonne lui-même son personnage.
Puis, vient le tirage aléatoire des caractéristiques qui détermineront l'aptitude à se servir d'un talent donné. Quarante et un talents au total. La résolution des situations se fait avec un dé à 20 faces, à la manière d'un dé de pourcentage.
Le deuxième livret explique l'utilisation des talents dans de multiples circonstances.
Le troisième livret (règles de simulation) réservé en priorité au MJ, donne tous les conseils pour réussir une partie, et d'autres informations uniquement accessibles au MJ.
Les livrets de magie, quant à eux, décrivent les sortilèges en fonction des collèges, avec préparation, type d'incantation, durée, partie, etc.
L'ensemble est écrit d'une façon très claire, et les règles assez complètes, en font un système de jeu très cohérent et réaliste, mais encore réservé aux habitués. Le monde dans lequel vont évoluer les personnages n'est pas du tout développé ; un livret devrait sortir prochainement.
Après lecture, il semble qu'il manque un peu d'originalité. Malgré une règle claire et précise, il ne s'en dégage pas assez de rêve et de poésie, indispensables à tout jeu de rôle. Espérons que la suite palliera ces défauts. (196 F).



REVE DE DRAGON

(La N.E.F)

La N.E.F édite son premier jeu de rôle. Signé Denis Gerfaud, il se situe, dans un contexte médiéval-fantastique ou plutôt, médiéval onirique.
Le jeu se présente dans une sorte de portefeuille joliment illustré, qui, ouvert, fournit le paravent du MJ. A l'intérieur, deux livrets de 80 pages denses et abondemment illustrés. Le tout est réalisé très soigneusement pour le plaisir des yeux.
Le premier livret s'intitule, *L'aventure ;* il concerne le système de jeu avec création du personnage, résolution des actions, combats, santé, équipements et créateurs. Les joueurs incarnent des personnages humains dotés de caractéristiques et de compétences.
Une particularité originale : le personnage devra tirer son heure de naissance afin de connaître son signe astral, qui par la suite influera sur sa chance ! Puis, suivent les règles proprement dites sur les résolutions diverses. Pour ce faire, une table permet à chacun de connaître, selon ses compétences, le pourcentage dont il dispose pour réussir une action. Cette table sert pour toutes les compétences, ainsi que pour la magie. On y trouve aussi, tous les éléments et règles communs à tous JDR, comme les combats mouvements, équipements et créatures avec leurs caractéristiques.
Le second livret, *Le rêve,* est consacré uniquement à la magie, mis à part un scénario d'introduction de quelques pages.
La grande originalité de *Rêve de dragon* vient de la magie. En effet, le joueur incarne le rôle d'un voyageur qui, à travers les rêves des dragons, vit. S'il possède l'art de la magie, il pourra influencer le cours de ces rêves, mais... cela ne se fait pas tout seul !
Pour utiliser un sort, il devra, non seulement en connaître la formule, mais aussi se projeter en demi-rêve dans les terres médianes, y vaincre les rencontres maléfiques ou bénéfiques, ceci afin de pouvoir altérer le cours du rêve et réussir un sort. Les sorts, enchantements et rituels, sont répartis en quatre voies différentes, ayant chacune leur spécificité. Très complet, ce jeu ne s'adresse pas aux débutants qui auront du mal à se « situer » dans ce monde « indéfini ». Le tout est très bien écrit et possède beaucoup d'originalité. Mais, peut-être, manque-t-il un peu d'humour ?... (150 F).

"EXPERT SET" ENFIN TRADUIT !

(TSR, diffusé par Transecom)
Après la boîte de base de *D&D*, c'est à présent *« l'expert Set »* (la boîte bleue) qui est traduit en français. Inutile de présenter, mais sachez que cette boîte n°2 vous dit encore plus sur les personnages, leur race et leur métier. Vous offre encore plus de sorts, de monstres et de trésors... Tout cela dans un livret abondamment illustré, accompagné d'un scénario (L'île de la terreur) et de 6 dés multifaces en couleur (les mêmes que dans la boîte de base !). La traduction, quant à elle, malgré un certain effort, n'est pas encore au point. Dommage ! 170 F

ECHECS ELECTRONIQUES



MEPHISTO ATTAQUE SUR TOUS LES FRONTS

Après deux ans de vaches maigres dues à l'impasse dans laquelle ils s'étaient fourvoyés avec le programme *Mephisto 3*, les dirigeants de la firme allemande Hegener et Glaser contre-attaquent à tout va. Exit leur programmeur, depuis 80, Thomas Nitsche ; ils en ont engagé trois autres un Anglais, un Suédois et un Hollandais : chacun travaillant de son côté. Sur le plan commercial cela donne l'arrivée sur le marché de trois produits tout à fait différents, que voici :

- de l'Anglais Richard Lang, nouveau numéro 1 mondial des programmeurs d'échecs: *Mephisto 16 bits* qui a écrasé le championnat du monde 1985 de sa supériorité. Commercialisé dans l'échiquier auto-répondeur en bois *Exclusive* au prix élevé de 12 500 F.
- du Suédois Ulf Rathmann, (connu pour ses programmes *Conchess 1* et 2, et concepteur du *Mephisto Blitz* - voir J&S n° 34), un programme qui équipera *Exclusive 2*, et *Modular 2*. Comme le montre bien notre grille de tests, ce programme est pratiquement semblable au *Mephisto Blitz*. Il n'y a qu'en finale que les améliorations sont perceptibles. Ces nouveaux *Exclusive 2* et *Modular 2* ont donc les mêmes qualités et mêmes défauts : très forts tactiquement, redoutables solutionnistes, excellents blitzeurs, mais vraiment faibles stratégiquement. Vendus respectivement 4 500 et 3 000 F.
- du Hollandais F. Morsch (nouveau venu dans le petit monde très fermé des programmeurs qui commercialisent leur œuvre) : *Mona* qui équipe le *Méphisto Mondial* 16 Ko de



Les Mephisto nouveaux sont arrivés : à g., le Mondial, à dr. le boîtier de luxe de Exclusive qui peut à présent recevoir les programmes Mephisto 16 bits ou Exclusive 2.

mémoire morte, microprocesseur 6502, il est à peu près de la force du *Sensory 9* et du *Constellation*. Comme il ne devrait coûter qu'environ 1 900 F, voilà donc une machine à l'excellent rapport qualité/prix. Car le *Mephisto Mondial* a beaucoup de qualités : échiquier sensitif à 16 diodes et 16 touches, 8 niveaux de jeu, 7 niveaux de problèmes (très efficaces et qui donnent les solutions multiples s'il y en a), retour arrière jusqu'à... 104 coups, affichage de la profondeur d'analyse, fonctionnement sur piles ou sur secteur. Les défauts sont beaucoup moins nombreux : faiblesse indiscutable du jeu en finale et difficultés parfois à visualiser les déplacements à cause du système de coordonnées (le même il est vrai que les *Constellation, Turbostar* et *Excellence)*.
Avec ces trois programmes, tous évolutifs, Mephisto couvre désormais à peu près tous les besoins des amateurs de machines, du haut de gamme ultra-performant au milieu de gamme bon marché et de qualité. C'est la firme Rexton qui importe maintenant ces produits, tout en continuant à commercialiser ceux de Fidelity Electronics.

	Mondial	*Exclusive 2 Modular 2*	*Rappel du meilleur*
Diag. 1	*0 s*	*0 s*	*Chess super 9 de luxe ; Constellation 3.6 ; Elegance ; Turbostar ; Conchess H ; Elite A/S5 ; Excellence : 0 s*
Diag. 2	*1 s*	*0 s*	*Conchess H : 1 s*
Diag. 3	*1 min 19 s*	*22 s*	*Conchess H : 20 s*
Diag. 4	*8 s*	*1 s*	*Constellation 3.6 ; Super Constellation ; Elegance ; Conchess H ; Elite A/S 5 : 1 s*
Diag. 5	*1 min 57 s*	*27 s*	*Turbostar : 4 s*
Diag. 6	*56 min 30 s*	*1 min 2 s*	*Turbostar : 57 s*
Diag. 7	*x*	*7 s*	*Super Constellation : 1 s*
Diag. 8	*1 min 21 s*	*3 s*	*Conchess H : 2 s*
Diag. 9	*x*	*1 min 50 s*	*Conchess H : 1 min 20 s*

Pour les positions des diagrammes voir notre nº 35
x signifie que la machine n'a pas trouvé le bon coup au bout d'une heure d'analyse.

Pierre Nolot

ŒIL NOIR

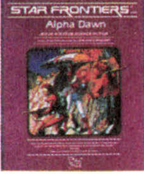
(Schmidt France)



Nous en avons parlé, au début de l'année (J&S n° 32). De ce jeu qui, en Allemagne, s'est vendu à 50 000 exemplaires en un an ! Un jeu de rôle qui plus est ! Eh oui, il s'agit de *Das Schwarze Auge,* en français : L'Œil Noir.
Pour le moment, vous ne trouverez dans les magasins (presque tous !) que la boîte d'initiation au jeu d'aventure, la boîte d'accessoires pour le meneur de jeu et quelques livrets de scénarios.
La boîte d'initiation contient tout le matériel pour commencer à jouer. A savoir, un livret de règles, un livret d'aventures, des dés, des feuilles de personnages, des feuilles d'aide et un paravent.
Le thème est, bien sûr, médiéval-fantastique,... Dans un pays imaginaire (L'Aventurie), les joueurs vont incarner des personnages tels que aventurier, guerrier, magicien, nain, ou encore elfe. Ces personnages dotés de caractéristiques (force, intelligence, etc.) pourront ainsi partir à l'aventure, sous l'œil du maître... En plus, les règles traitent des combats et de leurs résolutions (seul ou en groupe), de l'équipement, de l'argent, de la magie et de son utilisation, et de quelques monstres qui séjournent en Aventurie.
L'influence de D&D est très nette, que ce soit au niveau des personnages qu'au type de monde. Et pour le moment, le jeu reste centré sur combats, monstres, trésors. Malgré ce manque d'originalité, du point de vue création, le jeu est l'un des plus accessibles pour les débutants : les règles claires, précises et simples. Jeu de rôle « Grand public » ? Sûrement !
La seconde boîte, Accessoires du maître, contient un livret présentant les héros, les monstres et les forces ; il permet au MJ de préparer ses aventures. Avec le livret, des planches de pions en couleurs ; personnages, monstres, portes, meubles et murs ; quatre terrains d'action, des socles en plastique, et des feuilles de personnage. Tout cela pour simuler les diverses scènes en 3 dimensions : les joueurs-débutants se placeront plus facilement dans le contexte...
Sur les six livrets de scénario disponibles, deux sont en solitaire..., histoire de patienter entre deux aventures en groupe !
Pour 86, Schmidt France annonce une troisième boîte avec des règles avancées et des figurines spéciales « Œil noir ».
La boîte d'initiation, 130 F ; Accessoires du maître, 130 F, et chaque scénario, 35 F.

STAR FRONTIERS

(TSR, diffusé par Transecom)



Ce n'est pas à proprement parler une nouveauté, puisqu'il est sorti en 1982. Mais il aura fallu attendre trois ans pour voir sa version française,...
La boîte se présente à la manière de celles de D&D ; mais à l'intérieur, on constate des différences apréciables. Jugez-en vous-même :

- 1 livret de règles d'initiation
- 1 livret de règles avancées
- 1 module d'aventures
- des plans en couleurs (villes, vaisseaux, monde)
- 1 planche de 285 pions de personnages, véhicules, robots, extra-terrestres.
- 2 dés à 10 faces. (Eh oui, plus de dés à 4, 8, 12 et 20 faces, le dé de pourcentage a été choisi pour les diverses résolutions).

Le livret d'initiation introduit le concept du JdR : la création des personnages, les actions et les règles. Suit un mini-scénario pouvant être joué sans préparation, car il ne nécessite pas de meneur de jeu, mais seulement un joueur qui contrôlera les rencontres. Ce manuel a l'avantage de pouvoir être réellement utilisé tout de suite ; même si ce mini-scénario est par trop simpliste, mais il ne décourage pas les débutants-débutants !
Lorsque cette base est assimilée, ce qui se fait très rapidement, la lecture du livret de règles avancées s'impose. Celui-ci introduit en premier lieu le rôle du meneur de jeu. Puis, approfondit les règles proprement dites : les personnages, à qui sont attribuées des compétences leur permettant de surmonter tous types de situations ; les règles de combat qui s'étoffent, tenant compte des situations, des armes et du type de combat. Vient ensuite tout ce qui concerne le monde de la SF : les véhicules (avec système de poursuite), les formes de vie extra-terrestres, l'équipement, et enfin les systèmes stellaires où se déroulent toutes les aventures de *Star Frontiers.*
L'influence de D&D est incontestable ; mais les règles se sont adaptées, en simplifiant les résolutions par l'emploi du dé à 10 faces ; le jeu devient plus souple et plus réaliste... D'autre part, les règles sont assez complètes, bien que certains points sont quelque peu simplistes...
Il n'en reste pas moins qu'il s'agit simplement d'un transfert de *D&D* dans un monde de SF. On y retrouve le même type de scénarios, les monstres étant remplacés par des formes de vie extra-terrestres, et les elfes par des Yaziriens.
En plus de la boîte, deux livrets de scénarios sont actuellement disponibles en français : le SF-1 « Volturne planète mystérieuse » et le SF-2, « Victoire sur Volturne ».
On attend la boîte n° 2 avec les combats de vaisseaux et les aventures intergalactiques... ; mais d'ici là, bon voyage dans les étoiles... 250 F.

LES HEROS NE SONT PAS FATIGUES



Encore bien des nuits d'aventures pour les nouveaux héros, qui veulent se lancer à corps perdu dans les six nouveaux titres de la collection « Un livre dont vous êtes le héros » de Folio Junior.
Les deux premiers, *Les sept serpents* et *La couronne des rois* sont la suite et fin de la série « Sorcellerie » de Steve Jackson (voir le n° 34), où enfin, la couronne des rois sera peut-être retrouvée dans les profondeurs de la forteresse de Mampang. A noter que le dernier de cette série ne comprend pas moins de 800 paragraphes...
Les quatre autres titres présentent un nouveau venu : J.H Brennan, (qui d'après nos espions vit en Islande). Une première série de deux volumes relate l'histoire de *Loup * Ardent* (l'astérisque correspond à un son guttural barbare). A la différence des volumes précédents de la collection, ils ne s'adressent pas directement au lecteur par l'emploi du « vous », mais utilisent le ton narratif. Le lecteur a entre les mains la destinée de Loup * Ardent, par les choix qu'il fera à sa place. Le nombre de paragraphes, plus restreint (environ 160) ne retire rien aux possibilités du jeu et amène au contraire une lecture plus agréable et plus riche.
La seconde série concerne la quête du Graal, où vous devrez, sous le nom de Pip, délivrer la reine Guenièvre dans le premier volume et défaire un dragon fabuleux qui menace le royaume d'Avalon dans le second.

FIEF

C'est incontestable, l'initiative d'International Team de réaliser une seconde version des règles du jeu de *Fief,* est heureuse... et tant attendue. Ecrites par Duccio Vitale, ces nouvelles règles éliminent de nombreuses imperfections constatées par les joueurs. Les améliorations sont les suivantes :

- *L'enjeu d'une partie est énoncé sans ambiguïté. Le joueur a pour but d'établir une monarchie absolue au XIIe siècle.*
- *Il est désormais plus difficile de reconstituer ses forces armées.*
- *Un seigneur est attribué à chaque joueur dès le début de la partie.*
- *Le pouvoir religieux est plus coûteux à établir.*
- *Le roi en titre peut assassiner un seigneur en toute impunité, s'il possède la carte assassinat.*

Gageons que ces précisions et améliorations rendront *Fief* encore plus passionnant, pour les inconditionnels, comme pour les nouveaux...
Ces règles sont disponibles dès à présent dans les boîtes de jeu. Si vous avez déjà le jeu, vous pourrez le demander à l'éditeur. Mais attention, pour les recevoir vous devez envoyer à International Team France, Fief, 161/163, boulevard MacDonald, 75019 Paris :
— une enveloppe de format 21 × 29,7 timbrée à 5,00 F sur laquelle figurent vos nom et adresse ;
— un timbre à 2,20 F pour participation aux frais.



Je suis le livret "A" de la Poste:
L'ÉPARGNE PROJETS
"La Poste m'a demandé de venir vous parler de moi.
Alors, je n'ai pas hésité, voilà, je suis le livret "A".
Pour l'épargne et les projets, j'ai vraiment ce qu'il vous faut,
et en plus, mes intérêts n'intéressent pas les impôts.
Sécurité c'est ma loi.
Mon nom c'est le livret A".
LIVRET «A»
DE LA CAISSE
NATIONALE D'EPARGNE
DE L'OISEAU BLEU
PTT LA POSTE
Epargnez pour vivre vos projets!
PTT
LA POSTE

TAROT

Ça, c'est le nom du jeu. Vous aviez deviné ? Bravo !

■

Complexité : il ne s'agit pas ici de distinguer les "jeux faciles" des "jeux difficiles". Car tout dépend de la pratique des joueurs. Un enfant de six ans apprendra à jouer aux dames en cinq minutes. Ce n'est donc pas "complexe". Mais un champion s'entraînera plusieurs heures par jour. C'est donc que ce n'est pas aussi "simple" que ça ! Nous n'avons voulu ici qu'indiquer la difficulté des règles et le temps nécessaire pour les assimiler et jouer "correctement" une première partie.

Noël 85. Combien de jeux de réflexion trouve-t-on en France ? Nous en avons dénombré 204... Et nous les avons testés ! Voici, pour la première fois...

LE GUIDE DE TOUS LES JEUX

France Cartes

L'éditeur du jeu quand il s'agit d'un modèle déposé, donc exclusif. Par exemple General Mills pour Monopoly.
Les jeux traditionnels en revanche, comme les puzzles ou les échecs chinois sont évidemment distribués par différents fabricants ou importateurs. Cette diversité est signalée ici par (+), suivi de l'éditeur du modèle présenté ou de la boutique où nous l'avons trouvé. Voir ci-contre "où trouver ces jeux ?"

●

Durée : ici encore, pas d'échelle absolue. On peut faire un "blitz" d'échecs en quelques minutes alors qu'une partie de tournoi dure en moyenne cinq heures. Nous avons donc essayé de classer les jeux suivant une durée "moyenne" avec l'échelle suivante :

● : une partie ne devrait pas dépasser un quart-d'heure/vingt minutes.
●● : une partie prend entre un et trois-quarts d'heure.
●●● : comme pour la plupart des jeux de société, une partie dure entre trois-quarts d'heure et deux heures.
●●●● : prévoir une après-midi ou une soirée entière. Une partie dure plus de deux heures.

36 F

Le prix. Aïe !! Les ennuis commencent ! Il n'y a pas de prix imposé pour les jeux. Ces "prix moyens" nous ont été communiqués par les éditeurs ou relevés par nous-mêmes dans différents points de vente. Parfois vous pourrez trouver moins cher. Tant mieux ! Dans d'autres cas, vous serez confrontés à des prix plus élevés. Essayez ailleurs !

▲

Age : à quel age peut-on commencer à jouer aux échecs ? Dix ans? Huit ans? Six ans? Ou... deux ans, comme Capablanca ! Tout dépend évidemment de la maturité du jeune joueur, mais aussi de son entourage. A huit ou neuf ans, un enfant peut parfaitement jouer au Monopoly, comme l'indique l'éditeur. Mais à condition qu'un "grand" lui ait expliqué la règle !
Nous avons considéré que c'était le cas et nous avons classé les jeux suivant l'âge "moyen" auquel on commence à pouvoir l'apprécier. Notons d'ailleurs que ce n'est pas directement lié au mécanisme du jeu. Les jeunes sont, contrairement aux idées répandues, beaucoup plus rapidement à l'aise avec les jeux abstraits, les jeux de pions par exemple. Dès qu'un thème apparaît, tout dépendra évidemment de son attrait pour l'âge considéré. Voici notre échelle :

▲ : accessible aux plus jeunes, en général à condition qu'ils sachent lire et compter, de 5 à 8/9 ans.
▲▲ : simple mais tout de même un peu plus difficile à assimiler, de 8/9 à 11/12 ans.
▲▲▲ : 11/12 à 14/15 ans. L'âge auquel la plupart des jeux "pour adultes" sont accessibles.
▲▲▲▲ : la complexité des règles, le thème ou les connaissances nécessaires risquent de décourager les moins de 14/15 ans.

Cartes

Le type de jeu. Ce n'est pas simple ! Certes, le tarot est un jeu de cartes et les dames un jeu de... damier(!) le "type de jeu" est ici directement et de manière évidente lié au matériel. Mais nous nous sommes efforcés de mettre surtout en avant la caractéristique principale du jeu. Ainsi, le Scrabble, par son matériel, est bien un jeu de damier. Mais il est aussi évident que nous devions le classer comme jeu de "lettres".
Pour un certain nombre de jeux, une catégorie apparamment arbitraire s'est imposée: "jeu de société". Qu'est-ce que ça veut dire ? Prenons un exemple : le Monopoly est évidemment un jeu de parcours. Mais c'est aussi un jeu de hasard, un jeu tactique... De plus, les éléments du matériel, et donc les "événements", sont très diversifiés. Enfin, un thème particulier domine sans toutefois qu'il s'agisse d'une simulation précise. Monopoly est le type-même de jeu que nous avons appelé de "société". Si dans un jeu de cette famille, une caractéristique, comme hasard ou tactique, ou un mécanisme supplémentaire comme connaissances ou déduction, joue un rôle prépondérant, nous l'avons signalé. Rappelons enfin la définition de deux types de jeux bien particuliers.

- wargame : jeu de simulation de combat historique. Sur une carte de la région concernée par l'événement, s'affrontent deux ou plusieurs camps par l'intermédiaire de pions différenciés représentant les forces en présence et dotés de caractéristiques précises (potentiel de déplacement, d'attaque, de défense...). Le terrain est généralement divisé en cases hexagonales. Dans le cas contraire, nous l'avons mentionné.
- jeu de rôle : les joueurs incarnent chacun un personnage doté de caractéristiques précises. Ils vont le conduire dans une aventure créée ou simplement "mise en scène" pour le "meneur de jeu". Celui-ci guide les personnages en répondant à leurs questions, et s'appuyant sur les règles, en leur indiquant les conséquences de leurs décisions.



TAROT

(+) France Cartes, 36 F

Cartes

Joueurs : 4 (3 ou 5)

Complexité : ■■■

Durée : ●●●

Age : ▲▲▲

Commentaire : un succès toujours croissant depuis une vingtaine d'années. Et ce n'est certainement pas fini. Un jeu superbe, amusant pour les « tapeurs de carton », passionnant pour ceux qui aiment réfléchir. Un grand classique : voir... tous les J&S ! (J&S nº 26, initiation).

Nous aimons : ♥♥♥♥

♥

Ah... ces coeurs ! Nous savons bien que nous n'allons pas nous faire que des amis chez les éditeurs ! "Comment ? le "Flushing Meadow" de chez Machin a deux ♥, alors que notre "Wimbledon" n'en a qu'un ! Et que des lecteurs-mêmes ne vont pas manquer de crier leur indignation. "Quoi ? trois ♥ à Legendes de donjons, qui est complètement débile et deux seulement à l'Appel des dragons qui est absolument géniââål !". Bon, mais écoutez bien. Des ♥, ça dit tout de même bien ce que ça veut dire. Ce n'est pas forcément une mesure parfaitement objective et rationnelle. Nous, qui sommes joueurs aussi (!), vous disons les jeux que nous aimons... et ceux que nous n'aimons pas. C'est tout. Sans prétendre détenir la Vérité absolue !

Parmi nos critères, deux sont certainement discutables.. Mais nous y tenons !

- Nous sommes particulièrement sensibles à l'originalité. Nous avons une nette tendance à donner notre préférence à un jeu qui a apporté une réelle nouveauté plutôt qu'à ses "remakes", mêmes s'ils ont, sur certains points, amélioré la première version. C'est pourquoi, par exemple, on trouvera parmi nos préférés Monopoly ou Donjons & Dragons.

- Nous tenons compte de la pratique du jeu. Nous accordons volontiers un "bonus" à un jeu largement répandu, pour lequel on trouvera facilement de la littérature, des clubs... et des partenaires. C'est notamment ce qui peut expliquer quelques "promotions" positives ou négatives, entre notre première critique des jeux à leur sortie et ce guide. Certains jeux "s'épuisent" en quelques années de pratique. D'autres, au contraire, suscitent un intérêt croissant. C'est la "vie" d'un jeu. On ne s'étonnera pas que nous en tenions compte.

Où trouver les jeux ? Il existe en France plus de 3 000 détaillants de jeux et jouets. D'autre part, dans la période précédant Noël, grands magasins et grandes surfaces accordent une large place aux jeux. Il ne devrait pas vous être difficile de trouver la plupart des jeux présentés. Cependant, certains sont de diffusion plus restreinte. N'hésitez pas à écrire à l'éditeur pour lui demander le point de vente le plus proche de chez vous. Vous trouverez également ci-dessous l'adresse des boutiques parisiennes (eh oui, nous ne voyageons pas assez) qui nous ont aidés.

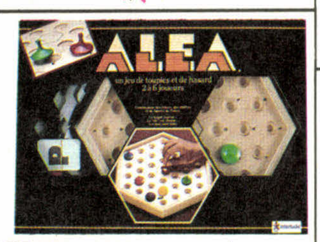
Nous remercions les éditeurs et les boutiques qui nous ont aidés à établir ce guide...

éditeurs :
ARINA : Couzon, 03160 Bourbon L'Archambault
BASS & BASS : 8 rue de l'Abbé de l'Epée, 75005 Paris
CEJI : 14/22 rue du Bon Houdart, 93700 Drancy.
COLOREDO : Z.I "la Frayère", 06150 Cannes La Bocca.
CORNEJO : B.P 39, 55400 Etain.
DUJARDIN INTERNATIONAL : 11 rue Marius Franay, 92210 St Cloud.
EDITIONS L. D. : 9 rue Grégoire de Tours, 75006 Paris.
FRANCE-CARTES : 27 avenue Pierre 1er de Serbie, 75116 Paris.
GALLIMARD (collection Folio Junior) : 5 rue Sébastien Bottin, 75007 Paris.
GENERAL MILLS : Tour Essor 93, 14/16 rue Scandicci, 93508 Pantin.
HABOURDIN INTERNATIONAL : 27 avenue Pierre 1er de Serbie, 75116 Paris.
HEXALOR : rue Paul Vautier, 55200 Lerouville.
INTERNATIONAL TEAM : 161/163 boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
JEUX ACTUELS : BP 534, 27005 Evreux Cedex.
JEUX DESCARTES : 5, rue de La Baume, 75008 Paris.
JEUX T'M : Z.I du Phare, rue Gay Lussac, 33700 Mérignac.
JUMBO INTERNATIONAL : 57 avenue de St Mandé, 75012 Paris.
LAFFONT : 6 place St Sulpice, 75006 Paris.
KEESING : 49 rue de Lisbonne, 75008 Paris.
LES ELFES : Z.I La Neuville Les Corbie, 80800 Corbie.
LUDODELIRE : 27 rue du chemin vert, 75011 Paris.
LUDONIRIQUE : Nineyrolles, 24210 Thenon.
MAKO: 33 avenue Michelet, 94210 La Varenne St Hilaire.
M.B : BP nº 13, 73370 Le Bourget du Lac.
NATHAN : 1 rue Danton, 75006 Paris.
N.E.F : 78, rue de Bagnolet, 75020 Paris.
PIXI : 95 rue de Seine, 75006 Paris.
ORLI JOUET : 68 rue Montgolfier, 69006 Lyon.
RAVENSBURGER: 27 rue de Paris, 68220 Attenschwiller.
SCHMIDT FRANCE : 5/7 rue Chauvart, Z.I, 95500 Gonesse.
SOLAR : 8 rue Garancière, 75006 Paris.
SOMARG : 63 rue Jean Cristofol, 13003 Marseille.
SWANN : 8 bis, cité Trévise 75009 Paris.
TRANSECOM : 103/105 rue Charles Michels, 93200 ZAC de St DENIS.
VOLUMETRIX : 65/67 cours de la Liberté, 69003 Lyon.

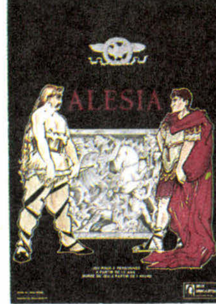
boutiques :
HECTOR SAXE : 40, boulevard Henri IV, 75004 Paris.
JEUX DESCARTES : 15, rue Montalivet, 75008 Paris.
40 rue des Ecoles, 75005 Paris.
LE BAGUENAUDIER : 23 rue St Sulpice, 75006 Paris.
LE DAMIER DE L'OPERA : 7 rue Lafayette, 75009 Paris.
LIBRAIRIE St GERMAIN : 140 boulevard St Germain, 75006 Paris.
L'IMPENSE RADICAL : 1 rue de Medicis, 75006 Paris.
L'ŒUF CUBE : 24, rue Linné, 75006 Paris.
PASS'TEMPS : 24, rue Monge, 75005 Paris.



AGENCE TOUS RISQUES
General Mills, 100 F
Parcours
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : une sorte de jeu de l'Oie dans les décors et avec les personnages de la série TV. Sans intérêt.
Nous aimons : ~~♥~~



ALEA
Céji, 300 F
Hasard
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : on lance la toupie et l'on marque le nombre de points de la case où elle s'arrête. On ne peut résister à l'envie d'essayer une fois. Mais après... !
Nous aimons : ~~♥~~



ALESIA
Jeux Descartes, 240 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : le siège d'Alésia par les troupes de César en 52 avant J-C. Fascicule de règles très détaillé, conçu pour les débutants. (J&S n° 35).
Nous aimons : ♥♥

AMIRAUTE
Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : la plus précise et la plus réaliste des « batailles navales » de la seconde guerre mondiale. Se joue sur la table (ou la moquette !). Du débutant motivé à l'amateur chevronné. (J&S n° 22).
Nous aimons : ♥♥♥



ANTI-GANG
General Mills, 185 F
Société, déduction
Joueurs : de 1 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : en fonction des indices fournis par un « détective électronique », les joueurs recherchent un malfaiteur. Peut se jouer en solitaire. (J&S n° 4).
Nous aimons : ♥♥



ANTI-MONOPOLY
Orly Jouets, 130 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : comme son nom l'indique, c'est le même jeu avec un but différent. Il faut ici lutter contre l'établissement de monopoles. Des années de procès contre l'éditeur du Monopoly : ce n'était pas la peine ! (J&S n° 27).
Nous aimons : ♥



APPEL DE CTHULHU (L')
Jeux Descartes, 199 F
Jeu de rôle
Joueurs : de 4 à 8 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : le fantastique, la magie, l'horreur, le mystère sont les principales épices de ce jeu de rôle branché sur les années 20 et l'œuvre de Lovecraft. Très bon jeu de rôle (J&S n° 30).
Nous aimons : ♥♥♥

ARCHE DE NOE
Nathan, 120 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲
Commentaire : sauverez-vous les animaux du déluge ? Ça ne dépendra que de votre chance !
Nous aimons : ~~♥~~

ASCENSION
Ludonirique, 175 F
Construction, stratégique/tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : Pion d'or J&S 1982. Conduire son pion au sommet d'une pyramide et le faire redescendre. Seulement voilà, la pyramide est à construire ! Intéressant... et amusant ! (J&S n° 25).
Nous aimons : ♥♥♥



ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE
Nathan, 100 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : par terre ou par mer, les joueurs, de fiers Gaulois, parcourent l'Empire romain en quête des ingrédients de la potion magique. Un jeu de parcours non dénué d'originalité.
Nous aimons : ♥♥



ASTRALEMENT VOTRE
Dujardin, 110 F
Damier
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un jeu de damier au mécanisme astucieux. Les pions doivent atteindre certaines cases en se sautant, se neutralisant, s'esquivant selon, hélas, leurs rapports astrologiques. Un jeu intéressant totalement desservi, à notre goût, par son thème (astral !) et sa présentation.
Nous aimons : ♥



ATTILA
International Team, 160 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : combats entre les différentes hordes barbares et les troupes romaines. Sans plus de précisions historiques. Règles classiques pour joueur habitué.
Nous aimons : ♥

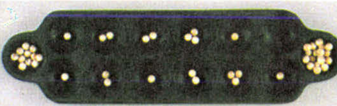


AUSTERLITZ
International Team, 220 F
Wargame
Joueurs : 2 ou 3
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : la plus célèbre des victoires de Napoléon pose un délicat problème stratégique : comment vaincre les nombreuses troupes adverses et situées, de surcroît, sur un plateau ! Pour les fans de l'Empereur.
Nous aimons : ♥♥

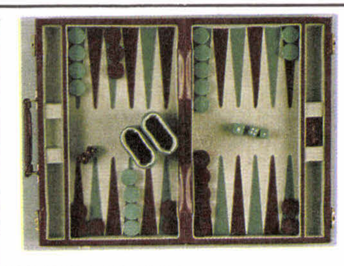


AUTOROUTE (L')
Dujardin, 102 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : arriver le premier au mariage avec une famille complète, un cadeau et 100 000 F. Jeu de parcours avec gestion de véhicule et embûches. Pas follement original, mais bien conçu.
Nous aimons : ♥

AVE TENEBRAE
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : affrontement des forces du Bien et du Mal. (360 pions). Un wargame de mécanisme classique, mais qui s'adresse avant tout aux fanas de l'univers de Donjons & Dragons (J&S n° 18).
Nous aimons : ♥♥



AWELE
(+) L'Impensé Radical, 220 F
Stratégique, tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : LE grand jeu africain, à la règle extrêmement simple, mais aux développements très complexes. Encore trop peu connu. (J&S n° 7).
Nous aimons : ♥♥♥



BACKGAMMON
(+) Modèle présenté, 506 F chez Le Baguenaudier
Parcours, tactique, stratégie, hasard
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : on lance les dés et on avance ses pions. Jeu de l'Oie ? Si l'on veut ! Mais on peut s'appuyer sur le calcul des probabilités pour choisir sa stratégie. Ne prend sa vraie dimension que si l'on parie de l'argent. Avec le poker, le plus intéressant des jeux pour « flambeurs ». (J&S nº 8 et suivants).
Nous aimons : ♥♥♥♥



BASTON
Jeux Actuels, 195 F
Simulation
Joueurs : de 2 à 5
Complexité: ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : chaque joueur est responsable d'une bande de « loulous » prêts à en découdre avec des bandes rivales... Chaque personnage à des caractéristiques physiques et des armes bien à lui. Presque un jeu de rôle sur plateau. (J&S nº 35).
Nous aimons : ♥♥♥

BATAILLE DE FLEURUS
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : bataille du 8 messidor de l'an II. Les monarchistes coalisés s'opposent à la toute jeune république. Très accessible.
Nous aimons : ♥♥

BATAILLE DE LA MARNE
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : sur la carte de la zone située entre Paris et Verdun, les joueurs simulent la bataille qui s'engagea le 6 septembre 1914. Grande précision historique. Pour tous wargamers.
Nous aimons : ♥♥♥



BATAILLE DE VALMY
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : une bonne simulation de la bataille livrée par les troupes républicaines contre les Prussiens. Accessible aux débutants. (J&S nº 13).
Nous aimons : ♥♥



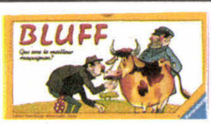
BIBIFOC
International Team, 95 F
Société
Joueurs : 2 ou plus selon jeu
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : mettant en scène le nouveau héros de la télé et sous une présentation très réussie, une série de jeux pour les plus petits : dames, loto, sept familles... Rien de bien original, sauf l'excellent Bibifoc et les Ours (J&S nº 32).
Nous aimons : ♥ (♥♥♥, pour Bibifoc et les ours)



BIC ET BAC
Céji, 150 F
Parcours, hasard
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : jeu de parcours ultra-simple. Un élément original toutefois : on joue sur l'orientation des pions. Pour les plus jeunes.
Nous aimons : ♥

BIZ BLUFF
General Mills, 110 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : s'enrichir en « bluffant » ses adversaires. Au Monopoly, dont il reprend le principe il apporte une dimension humoristique (J&S nº 15).
Nous aimons : ♥♥

BLANCHE NEIGE ET LES 7 NAINS
Nathan, 70 F
Société
Joueurs : de 2 à 7
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : le plus chanceux des sept nains pourra offrir un bouquet de fleurs à Blanche Neige. « Gentillet »... pour les plus jeunes.
Nous aimons : ♥



BLUFF
Ravensburger, 63 F
Société
Joueurs : de 3 à 5
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : feriez-vous un bon maquignon ? Toutes les « combines » du commerce du bétail. Tactique et art de marchandage. Très amusant, mais s'épuise vite avec les mêmes partenaires.
Nous aimons : ♥



BODY BOGGLE
General Mills, 130 F
« Corporel », lettres
Joueurs : par équipes de 2 ou 3
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un Boggle avec terrain de jeu « grandeur nature ». Pour former les mots, il faut en relier les lettres avec les mains et les pieds. Amusant une ou deux fois. Pour les souples. (J&S nº 31).
Nous aimons : ♥

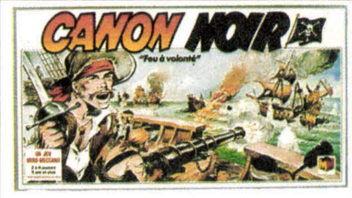


BONAPARTE
International Team, 220 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : permet de simuler toutes les campagnes de Napoléon depuis 1806, sur une grande carte de l'Europe. Facteurs économiques et climatiques importants. Débutants s'abstenir. (J&S nº 16).
Nous aimons : ♥♥

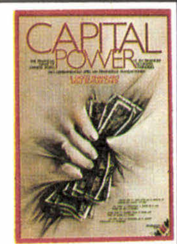
BOGGLE
General Mills, 68 F
Lettres
Joueurs : de 1 à 8
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire : dans une matrice 4 × 4, seize dés-lettres. On agite le tout. A partir du « tirage », on tente de composer le plus grand nombre de mots avec des lettres adjacentes. Astucieux et original. (J&S nº 1).
Nous aimons : ♥♥



BONNE PAYE (LA)
General Mills, 130 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : dans l'attente de son salaire, le joueur doit faire preuve d'efficacité dans la gestion de son budget. Un jeu de parcours sur trame de vie quotidienne. Classique... trop !
Nous aimons : ♥



CANON NOIR
General Mills, 136 F
Société, adresse
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : combats au temps de la flibuste. Il faut tirer avec un canon miniature pour résoudre les combats ! Amusant pour les plus jeunes.
Nous aimons : ♥



CAPITAL POWER
International Team, 160 F
Société, stratégie
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : une sorte de super Monopoly, mais sur quatre parcours (des pays) différents. Il faut passer de l'un à l'autre pour, évidemment, devenir le plus riche. Complexe mais original et intéressant dans une famille où la banalité est souvent de rigueur. (J&S nº 12).
Nous aimons : ♥♥



CARRIERES

General Mills, 115 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : les dés vous promènent de case en case sur le chemin de la réussite. Le vainqueur est celui qui accumule 60 points de « célébrité », « argent » et « bonheur ». Ce qui nécessite un peu de tactique et... beaucoup de chance.
Nous aimons : ♥



CARTES

(+) modèles présentés de 9 à 19 F, France Cartes
Cartes !
Joueurs : de 1 à... plusieurs
Complexité : ■ à ■■■■
Durée : ● à ●●●●
Age : ▲ à ▲▲▲▲
Commentaire : bien sûr, il y a les 52 cartes du bridge ou les 32 de la belote. mais n'oubliez pas les jeux plus « exotiques » : Aluette, Skat, Scopa, Tuti Boig... dont les règles ont évidemment paru dans J&S ! (nº 4, 9, 34 et 19).
Nous aimons : ♥♥♥♥

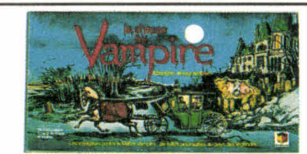
CHALLENGE

T'M, 27,50 F
Lettres
Joueurs : de 2 à 10
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲▲▲
Commentaire : le plateau du Scrabble, les dés-lettres du Boggle... un mauvais compromis.
Nous aimons : ♥



CHASSE AU TRESOR (LA)

Nathan, 150 F
Société
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : par questions-réponses, vous devez découvrir les trésors cachés par vos adversaires. Hasard sans suspens. Un comble ! Une bonne émission télé ne fait pas forcément un bon jeu !
Nous aimons : ♥



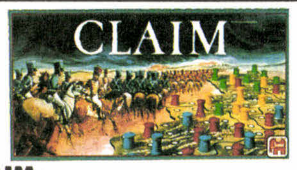
CHASSE AU VAMPIRE (LA)

General Mills, 105 F
Société
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : vampire ou voyageur, les joueurs luttent pour survivre, le jour comme la nuit. Le tirage aléatoire des cartes interdit toute stratégie. Mais le suspens est là. (J&S nº 14).
Nous aimons : ♥



CHATS CHAHUTENT (LES)

Habourdin, 140 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲
Commentaire : les pions-chats tentent d'atteindre leurs objectifs sur un damier-appartement. Plein de rebondissements... dus au hasard. Pour les plus jeunes.
Nous aimons : ♥



CLAIM

Jumbo, 135 F
Stratégique, tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : conquérir des territoires sur un terrain modulaire toujours renouvelé. Un jeu de pions simple, mais riche. Un « pré-wargame » très intéressant.
Nous aimons : ♥♥♥



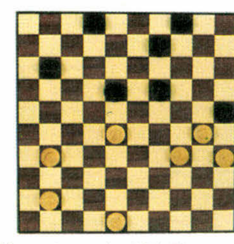
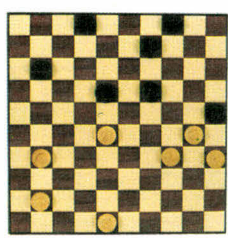
CLUEDO

General Mills, 142 F
Société, déduction
Joueurs: de 3 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : découvrir l'assassin, l'arme et le lieu du crime : l'objectif de chaque joueur. Grâce à un échange de cartes. Excellent jeu de déduction. (J&S nº 7).
Nous aimons : ♥♥♥



CROSS CARTES

Volumétrix, 85 F
Parcours et cartes
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●●●
Age : ▲
Commentaire : un parcours de cross-country où tactique et hasard cohabitent. Un jeu simple et sympathique, pour jeunes (J&S nº 33).
Nous aimons : ♥♥

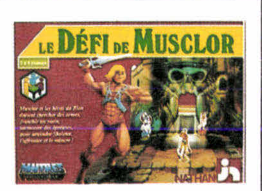
DAMES

(+) modèle présenté, 220 F (plateau) au Damier de l'Opéra
Damier (!), stratégique et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : traditionellement considéré comme un jeu de réflexion enfantin. C'est vrai, parce qu'il est accessible aux plus jeunes. C'est faux, parce qu'il s'agit d'un jeu d'une richesse inépuisable.
Nous aimons : ♥♥♥♥



DECIMOTS

MB, 27,50 F
Lettres
Joueurs : 2 ou plus
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : neuf dés marqués de lettres dans un boitier en plastique. Chaque joueur tente de composer dix mots de 4 lettres. Pour les vacances ! (J&S nº 28).
Nous aimons : ♥



DEFI DE MUSCLOR (LE)

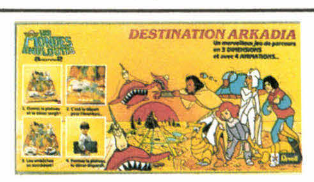
Nathan, 100 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : forces du bien (musclées) contre puissances des ténèbres. Sur un jeu de l'Oie, une (très) mauvaise caricature de jeu de rôle. Avec les personnages du dessin animé.
Nous aimons : ♥

DEMI-MOT

Waddington/Habourdin, 21,50 F
Lettres, cartes
Joueurs : de 1 à 6
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : chaque bord de chaque carte porte une syllabe. Les joueurs forment par juxtaposition des mots de quatre lettres. Ce qui est tout de même limité ! Dommage, l'idée était bonne. (J&S nº 16).
Nous aimons : ♥

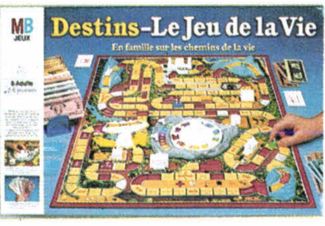
DES

(+) Modèles présentés, 2 F chez Jeux Descartes
Hasard
Joueurs : 2 ou plus
Complexité : ■ et plus
Durée : ●
Age : ▲ et plus
Commentaire : la passion pour les dés n'a pas quitté les joueurs depuis... les Romains. Un matériel simple, pas cher, pour des centaines de jeux ! (J&S nº 9).
Nous aimons : ♥♥



DESTINATION ARKADIA

Céji, 150 F
Parcours
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲
Commentaire : jeu de parcours d'après la série télévisée « Les mondes engloutis ». Chaque joueur tente d'arriver le premier au shagma, soleil d'Arkadia. Simple. Beau matériel en 3 dimensions.
Nous aimons : ♥



DESTINS

MB, 163 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age ▲▲
Commentaire : être le plus riche, parvenu à l'âge de la retraite. Sur un thème guère enthousiasmant, un jeu de parcours des plus conventionnels.
Nous aimons : ♥

2e D.B NORMANDIE
Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs : 3
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : combats de blindés après le débarquement. La mobilité des forces en présence fait la différence. (J&S nº 24).
Nous aimons : ♥♥

2e D.B PARIS
Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : la libération de Paris. Pour joueurs ayant déjà pratiqué les wargames. Très grand réalisme historique. (J&S nº 28).
Nous aimons : ♥♥



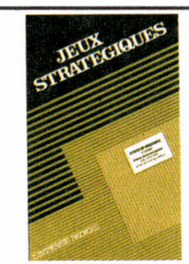
DIEN BIEN PHU
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : combats de 1954 autour de la célèbre « cuvette » de Dien Bien Phu où les forces françaises furent encerclées. Pour amateurs de guerre de position...
Nous aimons : ♥



DIPLOMACY
General Mills, 160 F
Stratégique, alliance
Joueurs : de 2 à 7
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un jeu qui porte bien son nom. La conquête militaire de l'Europe du début de ce siècle s'obtient sur le terrain de la négociation diplomatique. Pratiqué en club, par correspondance... c'est le mètre-étalon des jeux d'alliances. Déconseillé à moins de six joueurs. (J&S nº 8).
Nous aimons : ♥♥♥♥



DIX DE CHUTE
MB, 144 F
Tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : faire descendre ses dix jetons le long d'un panneau en faisant tourner les roues d'une engrenage. Seule la déduction permet de découvrir la position de l'adversaire. Un « bon petit jeu » accessible aux plus jeunes.
Nous aimons : ♥♥



DJAMBI
L'Impensé Radical, 200 F
Damier
Joueurs : 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : échecs de Machiavel : combats et alliances sur un damier. Des mécanismes intéressants et originaux pour une règle d'une complexité décourageante. Pour ceux qui trouvent les échecs beaucoup trop simples...
Nous aimons : ♥♥



DONJONS & DRAGONS
Transécom,
Jeu de rôle
Joueurs : 4 à 12
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲

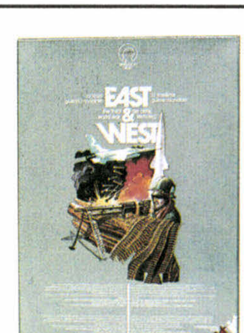


Commentaire : la plus grande invention dans le jeu depuis le Monopoly. Chaque joueur incarne un personnage et joue son rôle dans l'aventure animée par un meneur de jeu-scénariste. Pour découvrir l'univers des jeux de rôle. (J&S nº 4-18).
Nous aimons : ♥♥♥♥

DOMINOS
(+) Modèle présenté, 75 F chez L'Œuf Cube
Dominos !
Joueurs: 2 et plus
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : un matériel plus qu'un jeu. La règle classique et une foule de variantes. Indispensable dans toute ludothèque. (J&S nº 2).
Nous aimons : ♥♥



DUNE
General Mills, 160 F
Stratégique, alliances
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : l'affrontement des héros du célèbre roman de SF. Un bon dosage entre gestion, alliances et combats. Un peu de hasard même dans ce « Diplo » simple, agrémenté d'un soupçon de jeu de rôle. (J&S nº 31).
Nous aimons : ♥♥




EAST & WEST
International Team, 230 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité: ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : la troisième guerre mondiale. Les deux adversaires : bloc occidental contre Pacte de Varsovie. La règle du jeu, d'une grande complexité, est loin d'être un modèle du genre. (J&S nº 7).
Nous aimons : ♥



ECHECS
(+) Modèle présenté: 290 F (plateau) et 260 F (pièces) à la Librairie St Germain
Damier, stratégique et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : contrairement à une opinion largement répandue, les échecs ne sont pas un jeu « compliqué ». Accessibles à tout âge ; on y prendra un plaisir quel que soit son niveau. Nous ne pouvons que fortement déconseiller... de ne pas y jouer ! (J&S nº 26, initiation).
Nous aimons : ♥♥♥♥

EMPIRE
International Team, 230 F
Stratégique, hasard
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : une sorte de wargame se déroulant sur un terrain rappelant celui de la... marelle. Hasard et bluff sont les éléments prépondérants. Un matériel d'un luxe inouï. (J&S nº 6).
Nous aimons : ♥

EMPIRE GALACTIQUE
Laffont, 85 F
Jeu de rôle
Joueurs : de 4 à 10 (dont un meneur de jeu)
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : une règle simple et des premiers scénarios réunis en un livre. Fantastique et science-fiction pour des « grands débutants ». A déconseiller tout de même à ceux qui n'ont jamais assisté à une partie de jeu de rôle. (J&S nº 31).
Nous aimons : ♥



ETOILE CHINOISE
(+) Ravensbürger, 99,50 F
Tactique abstrait
Joueurs : de 2 à 6
Complexité: ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : chaque joueur tente d'occuper le premier les cases de départ du camp adverse. Ces « dames chinoises » sont un excellent jeu au mécanisme très intéressant (voir aussi Halma). A jouer avec la variante présentée dans J&S nº 31.
Nous aimons: ♥♥♥



EXCELLENCE
MB, 244 F
Connaissances
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : course dans la Galaxie. Pour faire avancer son pion, chaque joueur doit répondre correctement à des questions de connaissance tirées au hasard. Pour les 8-12 ans. (J&S n° 29).
Nous aimons : ♥



FANTOMES
Dujardin, 70 F
Tactique, damier
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : éliminer les quatre « bons » fantômes de l'adversaire, se faire prendre ses quatre « mauvais » ou atteindre une des cases d'angle du camp adverse, trois manières de gagner à cet excellent jeu de bluff. Pour tous. (J&S n° 33).
Nous aimons : ♥♥♥

FEERIES
Les Elfes, 196 F
Jeu de rôle
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : une excellente initiation au jeu de rôle, médiéval-fantastique. Un peu trop « classique » tout de même et pas assez... féérique! (voir page 14).
Nous aimons : ♥♥



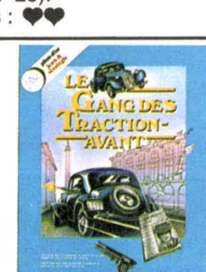
FEU ROUGE, FEU VERT
Nathan, 70 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : initiation au code de la route. L'ennui mortel est garanti au bout de quelques parties.
Nous aimons : ~~♥~~

FIEF
International Team, 140 F
Stratégique, alliances
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : instaurer une monarchie absolue au XIIe siècle. Une bonne synthèse du jeu économique, d'alliances et (un peu) de hasard. Pion d'Or Jeux et Stratégie 1981. (J&S n° 25 et nouvelles règles, p. 16).
Nous aimons : ♥♥♥



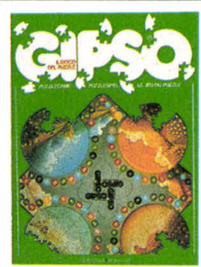
FLAMBEUR (LE)
MB, 152 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un jeu de « qui perd gagne » assez vite épuisé. Le vainqueur est le premier à perdre tout son argent en « flambant » au casino, aux courses... (J&S n° 34).
Nous aimons : ♥

FRIEDLAND
Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : une excellente mais complexe reconstitution de la bataille entre Napoléon et les forces russes. Déconseillée aux débutants. (J&S n° 25).
Nous aimons : ♥♥



GANG DES TRACTION-AVANT (LE)
International Team, 160 F
Société, alliances
Joueurs : de 4 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : Diplomacy chez les truands. Objectif: amasser le plus gros magot. Tous les coups bas sont permis. Pion d'Or Jeux et Stratégie 1984. (J&S n° 35).
Nous aimons : ♥♥♥

GERGOVIE
Hexalor, 80 F
Wargame
Joueurs: 2
Complexité: ■■
Durée: ●●●
Age: ▲▲▲
Commentaire: simulation de la bataille gagnée par les Gaulois à quelques kilomètres de Clermont Ferrand contre César. Six pages de règles. Jeu accessible mais plateau de jeu peu lisible. (J&S n° 16).
Nous aimons : ♥♥



GIPSO
International Team, 120 F
Hasard, construction
Joueurs : de 2 à 4
Complexité: ■
Durée : ●●●
Age : ▲
Commentaire : on progresse comme au jeu de l'Oie. L'arrivée sur certaines cases permet d'ajouter une pièce au puzzle à reconstituer. Quel intérêt ? (J&S n° 15).
Nous aimons : ~~♥~~



GO
(+) L'Impensé Radical, 270 F
Damier, stratégique
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : le jeu stratégique à l'état pur. Un univers infini sur 361 « cases »... pardon, intersections. (J&S n° 26, initiation).
Nous aimons : ♥♥♥♥



GRAN
Ravensbürger, 172 F
Société
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : un jeu simple sur le thème médiéval-fantastique avec un zeste de jeu de rôle (points de vie, capacités...) Indiqué "à partir de 12 ans", nous le conseillons plutôt aux 8-12 ans. (J&S n° 32).
Nous aimons : ♥



GRAND JEU DE LA TOUR EIFFEL
Pixi, 200 F
Parcours
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : réédition d'un jeu de parcours né avec la Tour Eiffel : les joueurs font monter, puis redescendre leurs pions de la célèbre tour à l'aide de dés. Jolie reproduction d'un jeu simpliste...
Nous aimons : ♥



GRAND PRIX
Habourdin, 150 F
Simulation sportive
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : un grand prix automobile aux règles parfois trop simples pour être réalistes. Pour les jeunes.
Nous aimons : ♥



GRAND PRIX
International Team, 130 F
Simulation sportive
Joueurs : de 2 à 12
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : course automobile sur les circuits du championnat du monde. Une règle de base simple et une règle "avancée", plus complexe. Bonne simulation.
Nous aimons : ♥♥



GRAND RAID
Céji, 170 F
Société, parcours
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : la fameuse course autour du monde, Le Cap — Terre de Feu, est à la fois un rallye automobile (avec ses embuches) et une découverte du monde. Jeu de société distrayant.
Nous aimons : ♥



GRAND SAFARI
Ravensbürger, 181 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : parcours sur la carte du monde sur le thème de la sauvegarde des animaux. Hasard et tactique (un peu!). Magnifique, mais plus pédagogique que ludique. Grand prix du Jeu et Jouet 1985. (J&S nº 32).
Nous aimons : ♥



GROSSES TETES (LES)
Nathan, 140 F
Connaissances
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : questions-réponses. Les joueurs imitent les vedettes de l'émission radiophonique et mettent en valeur leur acquis culturel. Sans intérêt sans Bouvard.
Nous aimons : ♥



GUERRES SECRETES
Habourdin, 73 F
Damier, hasard et tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : une course sur un terrain où chaque joueur dispose secrètement des pièges, un peu comme des bateaux à la bataille navale. Simple et amusant. (J&S nº 34).
Nous aimons : ♥♥

GYGES
Bass & Bass, 115 F
Damier stratégique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire : une course de pions originale sur les intersections d'un damier. Pas de prise, mais des sauts par-dessus les pièces. Très astucieux. (voir page 12).
Nous aimons : ♥♥



HALMA
Jumbo, 75 F
Damier, tactique
Joueurs: 2, 3 ou 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : chaque joueur tente d'occuper le premier le camp adverse avec ses pions. On ne prend pas les pions adverses mais on saute par desssus. Le principe des « dames chinoises ou jeu de l'étoile », mais sur un terrain carré. Intéressant.
Nous aimons : ♥♥



HEX
(+) L'Impensé Radical, 60 F
Liaison, stratégique
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire : sur un damier pavé d'hexagones, chaque joueur choisit deux bords opposés et tente de les relier par une chaîne continue de pions. L'initiation est immédiate mais le jeu est d'une grande richesse stratégique. Un classique ! (J&S nº 2).
Nous aimons : ♥♥♥

HOPS
Habourdin, 30,50 F
Damiers
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : six petits jeux de damier, simples, rapides, et agréable à pratiquer ; Catch'it et Zapata sont nos préférés. (J&S nº 26).
Nous aimons : ♥ à ♥♥



IENA
International Team, 180 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : la célèbre bataille du 14 octobre 1806. Le terrain à cases octogonales et carrées pourra déconcerter les vétérans des hexagones. Pour débutants motivés.
Nous aimons : ♥

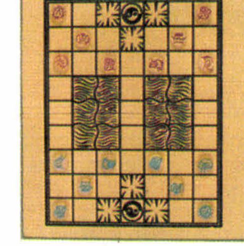




ILLIAD
International Team, 150 F
Wargame
Joueurs : 2 ou plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : jouer les protagonistes de la guerre qui fit rage autour de Troie. Jeu classique mais sur cases carrées. Assez simple, mais peut-être pas pour tout-débutants.
Nous aimons : ♥



JARNAC
Habourdin, 72,50 F
Lettres
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : au Scrabble, on ne modifie pas un mot posé. On ne peut que l'allonger. Ici, on crée des anagrammes avec toutes les lettres. N'a pas la dimension stratégique du Scrabble « familial », mais certainement plus riche que celui de compétition (J&S nº 12).
Nous aimons : ♥♥♥



JEU DE LA JUNGLE
L'Impensé Radical, 120 F
Damier, stratégique et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : appelé aussi Xou Dou Qi. Simulation sur un damier de combat entre deux groupes d'animaux. Chaque animal peut en prendre un moins fort. Mais le plus faible peut prendre le plus fort... (J&S nº 20).
Nous aimons : ♥♥♥

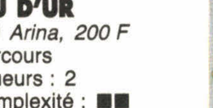
JEU DE L'ASSAUT
Arina, 298 F
Réseau
Joueurs :
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : le très ancien jeu du Renard et des oies. Simple et amusant, un « petit classique » accessible aux plus jeunes. Beau matériel.
Nous aimons: ♥♥



JEU DES CHAPEAUX
Ravensbürger, 63 F
Parcours, hasard
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : des millions d'exemplaires vendus depuis... 1927 ! Il doit bien y avoir une raison ! Sans doute son extrême simplicité. En tout cas, pour tout petits exclusivement.
Nous aimons : ♥

JEU DU ROBERT
Dujardin, 102 F
Lettres
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : malgré l'introduction regrettable du hasard associé à un parcours, ce jeu de lettres contient de nombreux mécanismes astucieux et originaux. Mérite d'être connu. (J&S nº 22).
Nous aimons : ♥♥





JEU D'UR
(+) Arina, 200 F
Parcours
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : d'après le plateau retrouvé dans les ruines de la cité antique. Un jeu simple... dont les règles ont été « réinventées » au début du siècle.
Nous aimons : ♥





JUMBO JET
Jumbo, 159 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : acheter des lignes aériennes sur lesquelles ses adversaires devront payer. Pour finalement devenir le plus riche. Un « Monopoly des airs » pour ceux qui veulent décoller de la rue de la Paix.
Nous aimons : ♥

KENSINGTON
Habourdin, 45 F
Réseau, tactique
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : une « marelle » très évoluée. Une règle simple pour un jeu très riche tactiquement. Mérite un large succès. (J&S n° 20).
Nous aimons : ♥♥



KIM COLOR
Céji, 150 F
Mémoire
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : replacer sur une grille les pions symboles qui n'ont été vus que pendant 45 secondes. Ne brille pas par son originalité. (J&S n° 35).
Nous aimons : ♥



KROLL ET PRUMNI
International Team, 170 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : croiseurs galactiques, bases spatiales, etc., tous les ingrédients de la science-fiction sont présents dans cette guerre qui oppose les deux civilisations. Règles simples. Les amateurs de SF seront plus séduits que ceux de wargames.
Nous aimons : ♥




LAPIN MALIN (LE)
Habourdin, 65 F
Parcours, hasard
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : jeu de parcours pour enfants calqué sur le jeu de l'Oie (J&S n° 34).
Nous aimons : ♥



LE COMPTE EST BON
Nathan, 100 F
Calcul
Joueurs : de 1 à 5
Complexité : ■■■
Durée : (à volonté)
Age : ▲▲
Commentaire : comme à la télé ; ici, les chiffres sans les lettres. Bien fait, mais est-ce la peine d'acheter une boîte ? (J&S n° 19).
Nous aimons : ♥



LEGENDES
Jeux Descartes, 119 F
Jeu de rôle
Joueurs : 5 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : jeu de rôle complexe qui accorde une large place au réalisme social, culturel, économique ou... légendaire. Nombreuses extensions. Pour amateurs avertis. (J&S n° 25).
Nous aimons : ♥♥



LE LIEVRE ET LA TORTUE
Ravensbürger, 160 F
Parcours, stratégique
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : un jeu de l'Oie où la progression des joueurs n'est pas due au hasard, mais à la gestion de leurs ressources. L'un des meilleurs jeux des dix dernières années qui n'a sans doute pas connu le succès qu'il mérite. (J&S n° 6).
Nous aimons : ♥♥♥♥



LE MOT LE PLUS LONG
Céji, 200 F
Lettres
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : pour pratiquer chez soi le plus ancien et le meilleur des jeux télévisés. Pas original mais... ça marche. (J&S n° 19).
Nous aimons : ♥♥




LEXICON
Waddington/Habourdin, 21,50 F
Cartes, lettres
Joueurs : de 2 à 5
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : avec 20 millions d'exemplaires vendus, c'est une exceptionnelle réussite. Cette collection de lettres permet de pratiquer une infinie variété de jeux de formation de mots.
Nous aimons : ♥♥

LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS (UN)
Gallimard 23 F
Livre, jeu de rôle
Joueur : 1
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲
Commentaire : à chacun des 400 paragraphes (environ) le lecteur doit choisir une des actions proposées. Il se reporte au numéro du paragraphe correspondant à son choix. Un succès considérable (29 titres disponibles). (J&S n° 32).
Nous aimons : ♥♥



LITTLE BIG HORN
International Team, 200 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : le 25 janvier 1876 à 14 h 15 le général Custer lance son attaque contre les Indiens... C'est Little Big Horn, la plus grande défaite des Etats Unis. Peaux rouges contre tuniques bleues ; bonne simulation.
Nous aimons : ♥♥

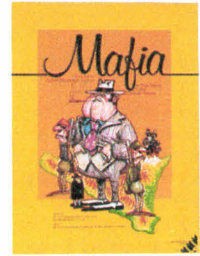


LUCKY LUKE
T'M, 25 F
Parcours, cartes
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : à la poursuite des Dalton. Un compromis entre le jeu de l'oie et le Mille Bornes. Peut distraire les plus petits... le temps de quelques parties.
Nous aimons : ♥

MACKARTHE
Somarg, 45 F
Lettres, cartes
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : la version de base (notre photo) ne propose qu'un simple rami avec des lettres. Une version luxe, livrée avec un mini-dictionnaire rajoute une règle se rapprochant du Poker. Plus intéressant... mais beaucoup plus cher (160 F). (J&S n° 29-31).
Nous aimons : ♥ (♥)



MAD
General Mills, 110 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : qui perd gagne ! L'attrait « délirant » et humoristique du jeu s'épuise bien vite.
Nous aimons : ♥





MAFIA
International Team, 120 F
Société
Joueurs : de 3 à 5
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : sur la carte de la Sicile découpée en cases, des joueurs incarnent une « famille » face à un joueur représentant l'état. Nombreux rebondissements. Amusant. (J&S nº 26).
Nous aimons : ♥♥



MAGENTA
Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : l'épisode de la guerre d'Italie opposant les troupes de Napoléon III aux Autrichiens. Pour amateurs avertis.
Nous aimons : ♥



MAGIKON
International Team, 160 F
Jeu de rôle
Joueurs : 3 ou plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un jeu de rôle simplifié à l'extrême. Amusant pour l'amateur de jeu de société qui veut « s'essayer » au jeu de rôle. A déconseiller au fana. (J&S nº 26).
Nous aimons : ♥♥



MAGISTRAL (LE)
Habourdin, 149 F
Société, connaissances
Joueurs : 2 ou plus
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : 1000 cartes-questions thématiques et une minute pour répondre à dix d'entre elles, comme dans le célèbre jeu radiophonique. Drôle si l'animateur est bon ! (J&S nº 28).
Nous aimons : ♥

MAH-JONG
(+) Modèle présenté, 830 F chez Hector Saxe

Dominos, hasard et tactique
Joueurs : 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : le complexe rami chinois, qui a connu en Europe son heure de gloire au début du siècle. A redécouvrir, ne serait-ce que pour la beauté du matériel ! (J&S nº 14).
Nous aimons : ♥♥



MAISON HANTEE (LA)
Nathan, 150 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : capturez le fantôme ! Les joueurs déplacent leur personnage dans une maison miniature en 3 dimensions, découvrent indices, passages secrets et créatures maléfiques. Un matériel superbe et un bon jeu... pour les moins de 12 ans.
Nous aimons : ♥

MALEFICES
Descartes, 179 F
Jeu de rôle
Joueurs : 3 et plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : une toute dernière nouveauté. Un jeu de rôle apparemment plutôt simple, dans le décor de la France de 1870 à 1914. Analyse complète dans le prochain numéro.
Nous aimons : ?

MARIAGE DES LETTRES
T'M, 14 F
Cartes
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : observation et mémoire pour des très simples jeux d'association à pratiquer avec les plus petits. Existent aussi Mariage des chiffres, des idées, des formes...
Nous aimons : ♥

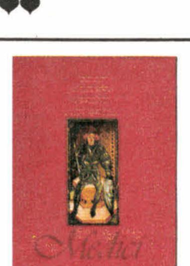


MARCO POLO
Mako, 156 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : la course vers les richesses des Indes à l'époque de Marco Polo. Jeu de parcours simple, avec néanmoins une petite dimension économique. (J&S nº 18).
Nous aimons : ♥

MASTER MIND
General Mills, 45 F
Déduction
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire : plus qu'un jeu, un excellent exercice de logique. Master Mind qui a connu un fabuleux succès, semble à bout de souffle. Ce n'est pas une raison pour ne pas le faire découvrir aux plus jeunes. (J&S nº 7).
Nous aimons : ♥♥



MATH BOGGLE
General Mills, 46 F
Calcul
Joueurs : de 1 à 8
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire : même présentation que le Boggle. Ici, les lettres sont remplacées par des chiffres. Pour ceux qui préfèrent le calcul au vocabulaire.
Nous aimons : ♥♥



MEDICI (LE JEU DES)
International Team, 130 F
Stratégique, alliance, hasard
Joueurs : 2, 3 ou 6
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : un jeu de « diplomatie » auquel l'introduction du hasard, les dés, n'apporte rien. Bien au contraire ! (J&S nº 6).
Nous aimons : ♥



MEGA
Jeux & Stratégie, 25 F
Jeu de rôle
Joueurs : 4 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : vous n'avez jamais joué à un jeu de rôle ? Pour 25 F, tentez l'aventure ! Une règle, quatre scénarios, des conseils... A pratiquer, ou même simplement à lire. Mérite certainement de nombreux ♥. Mais c'est à vous de le dire !

MEMORY
Ravensbürger, 67 F
Cartes, mémoire
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : à partir de 4 ans, un excellent entraînement de la concentration et la mémorisation. Pour passer de bons moments avec les plus jeunes. De nombreuses versions.
Nous aimons : ♥♥



1000 BORNES
Dujardin, 89 F
Cartes, hasard
Joueurs : de 2 à 6 (pas 5)
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : simple et rapide. Un savant dosage entre tactique et hasard. Rien d'étonnant à ce que, plus de trente ans après sa création, il reste un best-seller.
Nous aimons : ♥♥♥



1870
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : sur une carte du Nord de la France, les joueurs reproduisent des épisodes de la guerre de 70, qui mit fin au Second Empire. Bonne simulation du ravitaillement. Pour fanas de wargames.
Nous aimons : ♥♥

MIRAMIS
Swann, 259 F
Lettres
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : une toute dernière nouveauté que nous n'avons pas eu le temps de tester. Mais ce jeu de lettres type Scrabble semble au premier abord se singulariser avant tout... par la complexité de ses règles.
Nous aimons : ?



MONOPOLY
General Mills, de 120 à 175 F suivant le modèle
Société
Joueurs : de 2 à 9
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : est-il besoin de présenter ce précurseur des « jeux de société » modernes ? Si, cinquante ans après sa naissance, son succès ne se dément pas, c'est vraiment que dans son genre, il doit être parfait ! (J&S nº 20).
Nous aimons : ♥♥♥♥



MOCKBA (MOSCOU)
International Team, 220 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : Moscou, le front russe en 1941. La simulation des conditions de ravitaillement est réussie. Pour joueurs ayant déjà pratiqué le wargame (J&S nº 26).
Nous aimons : ♥ ♥



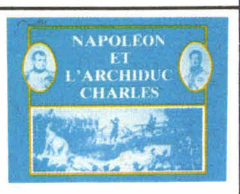
MONDIAL FOOTBALL
Céji, 170 F
Tactique, simulation sportive
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : amusante simulation d'un match de foot. Règles simples mais parfois imprécises. Pour les fans de Platini.
Nous aimons : ♥



MULTIMO
Keesing, 149 F
Lettres
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : chaque joueur tente d'obtenir le maximum de points en composant en secret une grille de mots croisés, à partir des mêmes lettres que son adversaire. Adaptation réussie d'un jeu de lettres assez classique. (J&S nº 26).
Nous aimons : ♥♥



NAPOLEON A AUSTERLITZ
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : restitution très fidèle des données historiques de la bataille d'Austerlitz. La meilleure initiation au wargame. (J&S nº 6).
Nous aimons : ♥♥♥



NAPOLEON ET L'ARCHIDUC CHARLES
Cornéjo, 150 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : en 1809, l'offensive des troupes autrichiennes contre les troupes napoléonniennes dans la région de Ratisbonne. Une simulation simple conseillée aux débutants.
Nous aimons : ♥♥

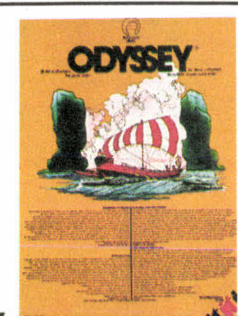
NATHAN LETTRES
Nathan, 50 F
Lettres
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : deux jeux en un. Au premier, « Sac de lettres », on préfèrera le Jarnac. Au second, « mots croisés », on préfèrera le Scrabble. Alors ?
Nous aimons : ~~♥~~

NAUTIC MILES
Editions L. D., 70 F
Hasard, cartes
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : un « Mille bornes » maritime. Les règles, plus fouillées que celles de son prédécesseur, permettent de nombreux rebondissements (J&S nº 4 et 30).
Nous aimons : ♥



NORGE
International Team, 200 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : bataille entre Alliés et Allemands pour le contrôle de la « route du Fer », c'est-à-dire la Norvège. La longueur des règles découragera le débutant.
Nous aimons : ♥

OBJECTIF TOBROUK
Hexalor, 115 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : opérations militaires de 1942 opposant Anglais et Allemands en Lybie. 18 tours de jeu pour wargamers de niveaux moyen et élevé. (J&S nº 27).
Nous aimons : ♥♥



ODYSSEY
International Team, 150 F
Tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : Ulysse contre les dieux : le premier, sur son radeau tente de rentrer à Ithaque, son île natale. Le joueur « dieux » essaie de l'en empêcher. Hasard et tactique pour simulation simple et agréable, mais un peu « légère ».
Nous aimons : ♥

ŒIL NOIR (L')
Schmidt, 130 F
Jeu de rôle
Joueurs : de 4 à 8 ou plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : jeu de rôle à thème médiéval-fantastique conçu pour le plus large public. De très nombreuses extensions prévues. Très accessible par sa règle... et son prix ! (voir page 16).
Nous aimons : ♥♥

OKINAWA
International Team, 190 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : la plus rude des batailles de la guerre du Pacifique. Bataille aéronavale autour d'Okinawa et terrestre sur l'ile. Très belle carte. Jeu complexe, réservé aux wargamers confirmés.
Nous aimons : ♥♥



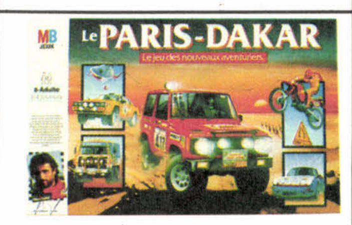
OPTIMOTS
MB, 134 F
Lettres
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : sobre et accessible, ce jeu de mots-croisés (type Scrabble) permet aux joueurs de superposer de nouvelles lettres à celles déjà posées. Une idée originale. (J&S nº 22).
Nous aimons : ♥♥



OPTION
General Mills, 58 F
Lettres, tactique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : jeu de lettres original: chaque lettre peut se retourner pour donner une nouvelle lettre et donc un nouveau mot. N'a pas eu le succès mérité. (J&S nº 14).
Nous aimons : ♥♥



OTHELLO
Dujardin, 115 F
Damier, stratégique et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : on pose un pion, on en retourne d'autres. Qui aura le plus de pions de sa couleur à la fin de la partie ? Règle simple; tactique et stratégie complexes. A mérité sa place parmi nos grands classiques. Qu'y a-t-il à ajouter ? (J&S n° 3 et à partir du n° 23).
Nous aimons : ♥♥♥♥



PARIS-DAKAR (LE)
MB, 210 F
Parcours
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : un jeu de l'Oie sur le trajet du célèbre rallye. Les « événements » pleuvent, mais toujours au hasard. Un jeu sans intérêt dans une présentation très agréable qui pourra séduire les (très) jeunes.
Nous aimons : ♥



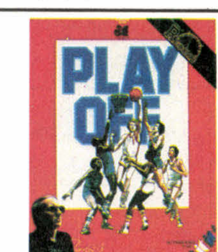
PETIT BAC
MB, 70 F
Connaissances
Joueurs : 2 ou plus
Complexité: ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : trouvez un nom de fleur commençant par un R? Eh oui, ce n'est que la version « boîte » d'un jeu archi-connu. Originalité zéro, mais présentation agréable. (J&S n° 35).
Nous aimons : ♥

PLAN BARBAROSSA
Jeux Descartes, 149 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : le Front russe en juin 42. Le problème du ravitaillement est au centre du jeu. Pour wargamers avertis. (J&S n° 28).
Nous aimons : ♥♥



PENTE
General Mills, 128 F
Damier, stratégie et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : génial ! Le vainqueur est celui qui, le premier, aligne cinq de ses pions ou qui capture cinq paires de pions adverses. Deux objectifs si simples mais si différents qu'ils confèrent au jeu une immense qualité. A ne pas manquer! (J&S n° 26).
Nous aimons : ♥♥♥♥

PIEGES
MB, 146 F
Tactique, stratégique
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : être le dernier joueur à posséder une bille sur le terrain de jeu. Un ingénieux système de glissières, permet aux joueurs de faire chuter les billes adverses. Amusant et subtil. Un superbe petit jeu.
Nous aimons : ♥♥♥



PLAY OFF
International Team, 130 F
Simulation sportive
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲
Commentaire : le basket-ball à l'honneur. Règle de base et règle avancée. Celle-ci réaliste mais trop complexe à notre goût. Pour fanas du basket.
Nous aimons : ♥

POLITICO
T'M, 76 F
Cartes, alliances
Joueurs : de 3 à 8
Complexité : ■■■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : chaque joueur incarne un parti politique. Pour gagner il faut former ou participer à différents gouvernements ou faire chuter ceux des adversaires. Un bon jeu (J&S n° 29).
Nous aimons : ♥♥

POKER D'AS
(+) Modèle présenté, 30 F chez Jeux Descartes
Hasard
Joueurs : 2 ou plus
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲▲▲
Commentaire : pour faire un « petit » Poker en cinq minutes. Un « jeu d'apéritif bien sympathique » (J&S n° 9).
Nous aimons : ♥

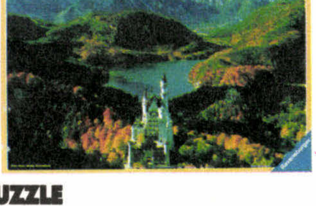






PUISSANCE 4
MB, 117 F
Alignement
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : un « morpion » vertical, subissant donc la loi de la pesanteur. Une présentation astucieuse. Pourquoi pas le premier jeu de réflexion pour les plus jeunes? (J&S n° 34).
Nous aimons : ♥♥♥♥





PUZZLE
(+) Modèle présenté, 615 F chez Ravensbürger
Casse-tête
Joueur : 1
Complexité : ■
Durée : ●●●●
Age : ▲ à ▲▲▲▲
Commentaire : sans doute le casse-tête le plus pratiqué, de 2 à 102 ans, de 12 pièces à... 12 000 comme ce monstre qui couvrira 4 mètres carrés, si vous parvenez à le reconstituer...
Nous aimons : ♥♥



4 ETOILES
Habourdin, 86,50 F
Société
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : jeu économique, où le joueur tente de monter une chaîne d'hôtels, de compagnies aériennes... Simple mais astucieux. (J&S n° 27).
Nous aimons : ♥♥

QUETES DE D&D (LES)
Solar, 20 F
Livre-jeu d'aventure
Joueur : 1
Complexité : ■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : le lecteur mène sa lecture à sa guise en optant pour une action de son choix à la fin de chaque paragraphe. Beaucoup de texte d'ambiance. (J&S n° 34).
Nous aimons : ♥♥

RA
International Team, 120 F
Tactique,
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire : sur un terrain hexagonal, un « bon petit jeu » tactique (J&S n° 6).
Nous aimons : ♥

RAIL
Ludonirique
Tactique, construction
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : jeu de société sans intervention du hasard; les joueurs doivent construire trois réseaux ferroviaires, grâce à des pions-éléments. Simple et drôle. (J&S n° 33).
Nous aimons : ♥♥♥

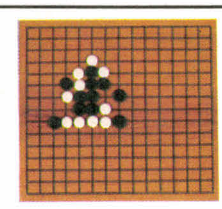


RALLY
International Team, 140 F
Parcours, tactique
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : les joueurs construisent leur parcours avant de disputer un rallye automobile. Chacun choisit sa vitesse donc les risques qu'il prend. Intéressant. (J&S n° 11).
Nous aimons : ♥♥





RAZZLE
General Mills, 48 F
Lettres
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : rien de bien original. Encore des dés-lettres. Ici, il s'agit d'être le plus rapide à former des mots. Un bon point: des règles particulières sont prévues pour les affrontements adultes/enfants.
Nous aimons : ♥



RENJOU
L'Impensé Radical, 200 F
Tactique, damier
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire : version japonaise, très précisément codifiée, du morpion. Se joue sur les intersections d'un quadrillage 15 × 15 lignes (J&S nº 34).
Nous aimons : ♥♥

REVE DE DRAGON
NEF, 150 F
Jeu de rôle
Joueurs : 2 et plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : des idées originales, des règles très fouillées et une belle présentation. Enrichit l'univers du JdR médiéval-fantastique... sans lui apporter l'humour ! (voir page 14).
Nous aimons : ♥♥



ROMMEL
International Team, 230 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : bataille du désert orchestrée par Rommel pour faire front au débarquement des Alliés en Tunisie à partir du 14 janvier 1943. Règles classiques de wargame. Pour joueurs avertis (J&S nº 19).
Nous aimons : ♥



RICHESSES DU MONDE
Nathan, 200 F
Société, économie
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : constituer des monopoles internationaux sur le marché des matières premières. Encore une variante du célèbre « Monopoly ». Mais l'une des meilleures.
Nous aimons : ♥♥

RISK
General Mills, 137 F
Stratégique et tactique
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : à la conquête du monde. Un bon classique qui ne prend pas une ride. Une bonne introduction aux jeux de simulation plus complexes : wargames, Diplomacy...
Nous aimons : ♥♥♥



RUMMY
Ravensbürger, 120,50 F
Cartes
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : des plaques de plastique remplacent les cartes pour jouer au rami. Il parait que le succès fut énorme aux Etats-Unis. On peut se demander pourquoi...
Nous aimons : ♥



SAGA GALACTIQUE
Hexalor, 115 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : guerre galactique pour la possession d'étoiles énergétiques. Trois scénarios pour une dizaine de jeux différents sur le même plateau de jeu. Trop « sobre » à notre goût (J&S nº 15).
Nous aimons : ♥



SACRAMENTO
Céji, 125 F
Damier, mémoire
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : des pièces d'échecs permettent de rejoindre des pions cachant des figures de cartes. Il faut se souvenir de leurs emplacements pour former des combinaisons de poker. Une réédition de « Take Five ». Sympa mais on s'en lasse (J&S nº 26).
Nous aimons : ♥



SAMARCANDA
International Team, 130 F
Société
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : marchands de Venise, les joueurs tentent, au cours de leurs voyages, d'acquérir au meilleur prix, épices, soie et ivoire. Pour les revendre à leur retour. Dans une belle présentation. Une idée qui aurait pu être mieux exploitée.
Nous aimons : ♥

SATANIX
Habourdin, 49,50 F
Lettres
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : seize anneaux à dix faces porteurs de lettres pivotent autour de leur axe. Un joueur forme un mot et marque des points. Son adversaire modifie une lettre ou rallonge le mot. Un matériel original. (J&S nº 22).
Nous aimons : ♥♥

SCRABBLE
Habourdin,
80 à 120 F selon modèle
Lettres
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : le « grand classique » des jeux de lettres. La quasi-perfection, dans son genre, pour la règle « jeu amical ». La formule actuelle de compétition, en duplicate, sans dimension stratégique ni même tactique, risque en revanche de s'épuiser.
Nous aimons : ♥♥♥♥



SCRABBLE REBUS
Habourdin, 130 F
Rébus
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : des jetons avec une image (104 au total) permettent aux joueurs de réaliser des phrases qu'ils placent sur une grille : « des rébus-croisés ». Très drôle, du moins quelques temps.
Nous aimons : ♥♥



SCOOP
Nathan, 239 F
Société, connaissances
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : devenez rédacteur en chef d'un titre connu ! Comment ? En faisant preuve de votre culture. Un jeu de questions-réponses inaccessible aux plus jeunes. (voir page 13).
Nous aimons : ♥



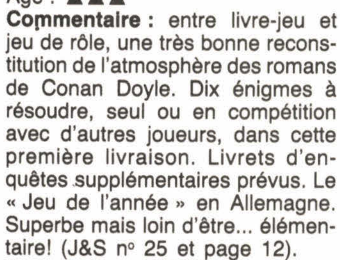
SCORPION
Habourdin, 79,50 F
Parcours hasard et tactique.
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : jeu de parcours fortement inspiré du trictrac ou du jacquet. Pas très original. (J&S nº 28).
Nous aimons : ♥



SCOTLAND YARD
Ravensbürger, 159,50 F
Société, stratégique et tactique.
Joueurs : de 3 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : sur un plan de Londres, marqué des lignes de métro, autobus et taxis, des détectives concurrents tentent de cerner un fugitif. Excellent jeu de déduction et de coopération. (J&S nº 21).
Nous aimons : ♥♥♥♥



SHAMROCK
Céji, 125 F
Hasard, piste
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : des « petits chevaux » qui, cette fois, tournent en rond. Difficile d'en faire son dada ! (J&S n° 26).
Nous aimons : ♥

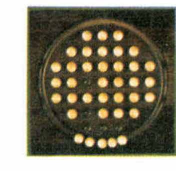


SHERLOCK HOLMES
Descartes, 235 F
Déduction
Joueurs : 1 ou plus
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : entre livre-jeu et jeu de rôle, une très bonne reconstitution de l'atmosphère des romans de Conan Doyle. Dix énigmes à résoudre, seul ou en compétition avec d'autres joueurs, dans cette première livraison. Livrets d'enquêtes supplémentaires prévus. Le « Jeu de l'année » en Allemagne. Superbe mais loin d'être... élémentaire! (J&S n° 25 et page 12).
Nous aimons : ♥♥♥



SHOGI
L'Impensé Radical, 140 F
Echiquier, stratégique
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : avec leurs puissantes fédérations, leurs tournois et leurs joueurs professionnels, les échecs japonnais sont peut-être encore plus pratiqués dans leur pays que le go. Très différents des échecs « occidentaux », un jeu original à découvrir (J&S n° 10).
Nous aimons : ♥♥♥♥

SOLFERINO
Jeux Descartes, 139 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : la célèbre bataille de Napoléon III, le 24 juin 1859. Une bonne simulation pour amateurs avertis.
Nous aimons : ♥♥



SOLITAIRE
(+) Modèle présenté, 204 F chez Jeux Descartes
Casse-tête
Joueur : 1
Complexité : ■■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire : difficile d'en faire son jeu préféré. Mais qui résiste à une petite partie de temps en temps ? Un classique au succès constant (J&S n° 12).
Nous aimons : ♥♥



SPACEGO
Jumbo, 139 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : s'enrichir sur le marché de l'exploitation de l'espace. Un jeu de l'oie enrichi d'un peu de tactique. Trop peu !
Nous aimons : ♥



STAR FRONTIERS
Transecom, 125 F
Jeu de rôle
Joueurs : 2 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : plus souple et plus réaliste que D&D. Pour les débutants qui préfèrent la SF au médiéval fantastique. (voir page 16).
Nous aimons : ♥♥

STRATEGO
Jumbo, 129 F
Damier, stratégique et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : chaque joueur place ses pions. Lui seul connait la valeur de chacun. But du combat : s'approprier le pion-drapeau de l'adversaire. Déduction et bluff sur un jeu de damier d'apparence classique. A (re)découvrir.
Nous aimons : ♥♥




SUPER GANG
Ludodélire, 288 F
Société
Joueurs : 4
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲
Commentaire : un jeu de société complet : tactique, diplomatie, choix économique et même adresse sont mis en oeuvre. Une belle réussite sur le thème, à la mode, de la guerre des gangs. (J&S n° 32).
Nous aimons : ♥♥♥




SUPER LOTO
Coloredo, 70 F
Hasard
Joueurs : de 2 à 7
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : Super Loto, Super Cagnotte et Poker Loto sont les trois variantes d'un jeu calqué sur le célèbre Loto National. Du hasard, toujours du hasard, rien que du hasard. (J&S n° 34).
Nous aimons : ♥

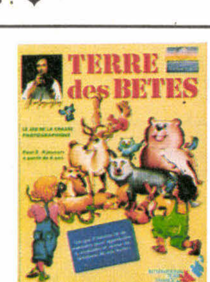


SUPERMARINA
International Team, 390 F
Wargame
Joueurs : 1, 2, 3 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire: une simulation très poussée des combats aéro-navals de 1940 entre Anglais et Italiens, sur une très grande carte de la Méditerranée (142 x 66 cm), pour amateurs avertis (J&S n° 26).
Nous aimons : ♥♥

TANGRAM
Ravensbürger, 78,50 F
Construction
Joueur : 1
Complexité : ■
Durée : indéfinie
Age : ▲
Commentaire : reconstituer des silhouettes à l'aide de sept figurines géométriques. On peut y affiner son sens des proportions et de l'esthétique. Un précieux compagnon.
Nous aimons : ♥♥♥♥

TAROT
(+) France Cartes, 36 F
Cartes
Joueurs : 4 (3 ou 5)
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : un succès toujours croissant depuis une vingtaine d'années. Et ce n'est certainement pas fini. Un jeu superbe, amusant pour les « tapeurs de carton », passionnant pour ceux qui aiment réfléchir. Un grand classique : voir... tous les J&S ! (J&S n° 26, initiation).
Nous aimons : ♥♥♥♥

TELE FOOT
International Team, 130 F
Simulation sportive
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲
Commentaire : simple et rapide mais peu réaliste. Paradoxalement un bon jeu... qui décevra les vrais amateurs de football !
Nous aimons : ♥



TERRE DES BETES
International Team, 130 F
Parcours
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : jeu de parcours. L'objectif (c'est le cas de le dire) est de rapporter des photos des animaux sauvages. Un thème sympathique pour un « petit jeu » destiné aux enfants.
Nous aimons : ♥



THALASSA
International Team, 140 F
Simulation, tactique et hasard
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : simulation de course en mer. Les joueurs choisissent leur allure en fonction de la force et de l'orientation du vent. Agréable, mais réalisme discutable. (J&S nº 26).
Nous aimons : ♥



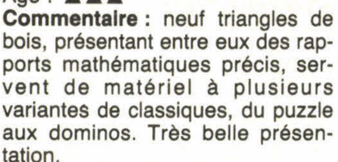
TOPPLE
Ravensbürger, 103 F
Tactique et adresse
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲
Commentaire : jeu d'alignement et de superposition de pions sur un plateau en équilibre instable. Parties amusantes mais sans réflexion approfondie. (J&S nº 27).
Nous aimons : ♥

TOP 15
MB, 41 F
Mémoire
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●
Age : ▲▲
Commentaire : chaque joueur peut retourner un pion caché adverse. Celui qui les prend tous, dans l'ordre croissant, de 1 à 15, gagne. Un bon petit jeu de voyage, sans plus. (J&S nº 28).
Nous aimons : ♥



TOUCHE COULE
MB, 135 F
Déduction, électronique
Joueurs : 2
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : une bataille navale tout à fait classique. L'électronique n'apporte pas grand-chose. (J&S nº 7).
Nous aimons : ♥

TOUPIES SHAGGI
Céji, 150 F
Hasard
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■
Durée : ●●
Age : ▲
Commentaire : le jeu consiste essentiellement à suivre le comportement erratique des toupies. Hypnotisant !
Nous aimons : ~~♥~~



TRIGON
Bass & Bass, 185 F
Patience, tactique
Joueur : 1
Complexité : ■■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : neuf triangles de bois, présentant entre eux des rapports mathématiques précis, servent de matériel à plusieurs variantes de classiques, du puzzle aux dominos. Très belle présentation.
Nous aimons : ♥♥

TRIVIAL PURSUIT (remue-méninges)
General Mills, 290 F
Connaissances, société
Joueurs : de 2 à... 36
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : chaque joueur tente de faire avancer son pion au plus vite. Pour cela, il faut répondre à l'une des 6000 questions que compte le jeu. En cas de bonne réponse, on rejoue. Le jeu est drôle, mais les questions parfois ridicules. (J&S nº 28).
Nous aimons : ♥

TUNNELS & TROLLS
Jeux Actuels, 160 F
Jeu de rôle
Joueurs : 1, 5 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲
Commentaire : jeu de rôle à thème médiéval-fantastique, monstres, souterrains et trésors abondent. Donjons & Dragons en plus drôle. Pour débutants. (J&S nº 27).
Nous aimons : ♥♥

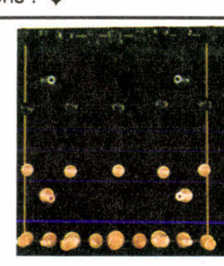
UNO
General Mills, 42 F
Cartes
Joueurs : de 2 à 10
Complexité : ■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : des cartes à jouer spéciales pour un jeu bien connu, le « 8 américain », où chaque joueur tente de se défausser le premier de toutes ses cartes. Un bon jeu... à pratiquer avec des cartes ordinaires ! (J&S nº 14).
Nous aimons : ♥



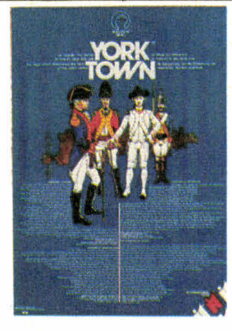
ULTIME EPREUVE (L')
Jeux Actuels, 96 F
Jeu de rôle
Joueurs : 4 ou plus
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : jeu de rôle à thème médiéval-fantastique qui parvient à concilier accessibilité (34 pages de règles) et cohérence du monde où les personnages sont plongés. Pour débutants (J&S nº 25).
Nous aimons : ♥♥

VOYAGE EN FRANCE
Ravensbürger, 153 F
Société
Joueurs : de 2 à 6
Complexité : ■■
Durée : ●●●
Age : ▲▲
Commentaire : sous une belle initiation à la géographie pour les jeunes, les matheux reconnaîtront le célèbre « problème du représentant de commerce ». Dans la même série, « Voyage en Europe » et « Autour du monde ».
Nous aimons : ♥♥

WATERLOO
International Team, 180 F
Wargame
Joueurs : 2 ou 3
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : la célèbre bataille du 18 juin 1815 qui mit un terme à l'Empire. Règles classiques de wargame. Pour joueurs avertis.
Nous aimons : ♥



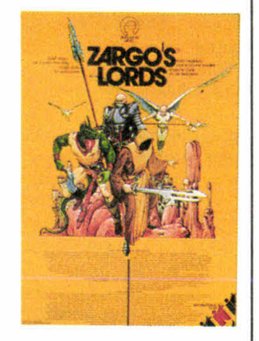
XIANG QI
(+) Modèle présenté, 490 F (plateau + pièces) chez Jeux Descartes
Damier, stratégique et tactique
Joueurs : 2
Complexité : ■■■
Durée : ●●
Age : ▲▲
Commentaire : ces échecs sont beaucoup plus proches de « nos échecs » que les échecs japonais (Shogi). Classiquement joués avec des pions marqués d'idéogrammes. On préfèrera la version présentée avec ses pièces « occidentales ». Un « grand » jeu. (J&S nº 3).
Nous aimons : ♥♥♥♥



YORK TOWN
International Team, 160 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲
Commentaire : le siège de York Town par les forces franco-américaines en 1871. Règles classiques de wargame. Pour ceux que le thème intéresse.
Nous aimons : ♥♥



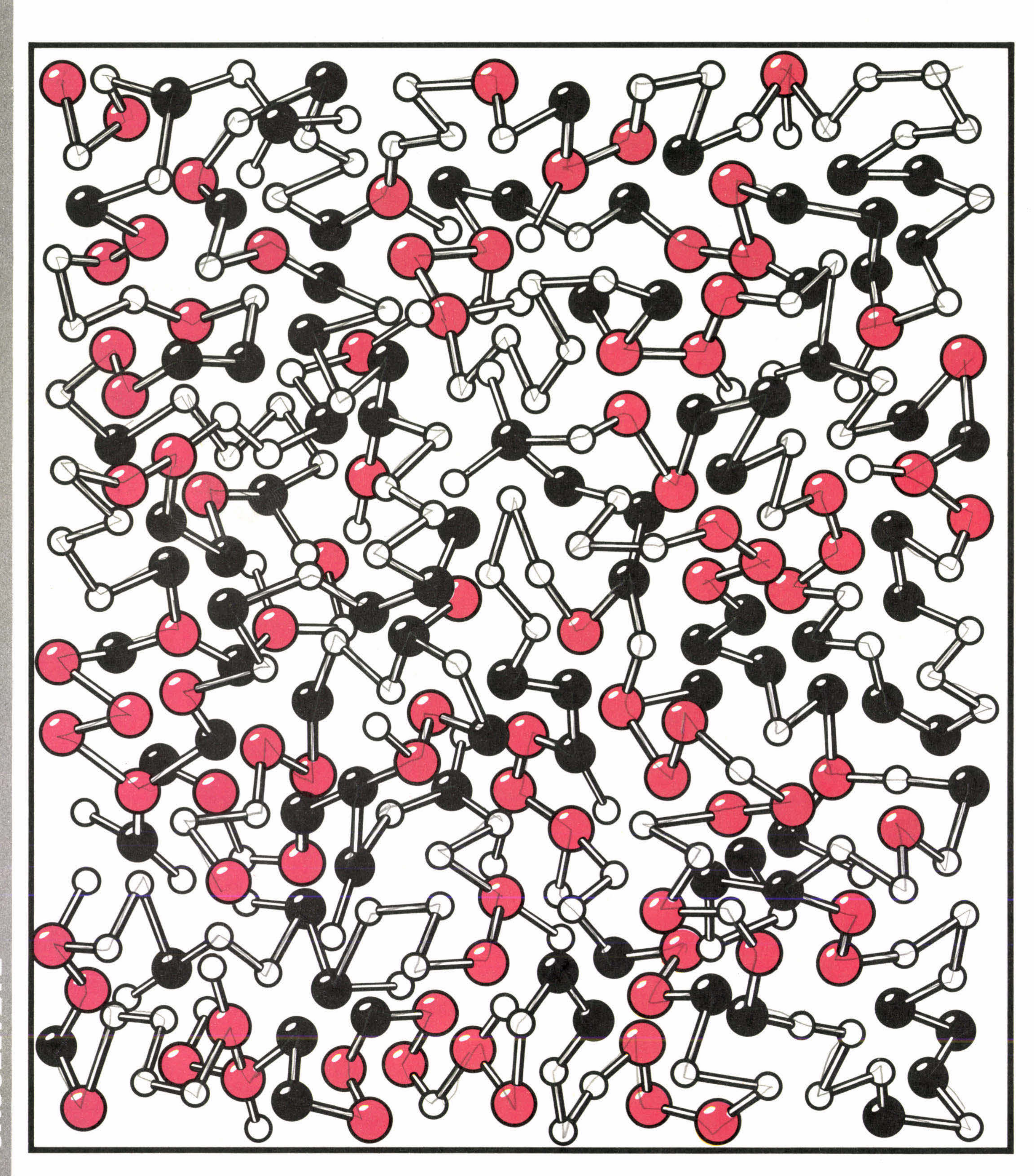
YOM KIPPUR
International Team, 230 F
Wargame
Joueurs : 2
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : simulation du conflit israélo-arabe d'octobre 1973 sur une carte du canal de Suez. Un double système de règles (simples et complexes) le rend accessible aux joueurs de tous niveaux, mais motivés. (J&S nº 29).
Nous aimons : ♥♥



ZARGO'S LORDS
International Team, 200 F
Wargame
Joueurs : de 2 à 4
Complexité : ■■■■
Durée : ●●●●
Age : ▲▲▲▲
Commentaire : sur un continent mythique s'affrontent des seigneurs de la guerre usant des ressources de la magie. Wargame original proche de l'univers médiéval-fantastique de Donjons & Dragons (J&S nº 21).
Nous aimons : ♥♥

CRYPTO-MOLECULE

Une strophe de Victor Hugo se cache dans cet amas de molécules. Pour la découvrir, vous allez tout d'abord constituer la chaîne d'éléments la plus longue possible... Il y a trois éléments différents : le carbone, l'oxygène et l'hydrogène qui sont représentés par les boules noires, rouges et blanches. A partir de cette chaîne "de boules" constituée (démarrez en haut à gauche), vous allez devoir décrypter le message codé...Eh oui, ce n'est pas si simple que cela... Réfléchissez bien, vous trouverez trois fois plus vite. En tout cas, vous n'aurez la solution que dans deux mois...



"L'ŒUF CUBE"

DANS VOS SOULIERS

LE SERVICE VENTE PAR CORRESPONDANCE DE L'ŒUF CUBE

LA MAGIE DU CHOIX

Des centaines de jeux de rôle et de simulation, anglais, américains, français.
Une multitude de scénarios pour D & D et AD & D (dont beaucoup en français).
Et bien sûr, plus de 2 500 figurines différentes (Citadel, TSR, Grenadier...).

LA CLEF DE CET UNIVERS : LA LISTE DES JEUX, GRATUITEMENT SUR DEMANDE

CONDITIONS SPECIALES POUR LES CLUBS : CONTACTEZ-NOUS
L'ŒUF CUBE, 24, RUE LINNÉ, 75005 PARIS - 16 (1) 45.87.28.83

NEW FROM USA AND UK

Titre	Prix
ORIENTAL ADVENTURE (AD & D - TSR) : UN NOUVEAU DMG SAMOURAÏ ET NINJA DANS VOS AVENTURES	175 F
JUDGE DREDD : LE J.D.R. DE SUPER HEROS QUI PASSIONNE LES USA	145 F
TEMPLE OF EVIL (T 1-4 de TSR) : UNE GRANDE CAMPAGNE, NIVEAU 1-8	150 F
LANKHMAR (AD & D - TSR) : LA FANTASTIQUE CITE DES VOLEURS	140 F
DRAGON OF WAR : DL 8 (AD & D - TSR) : LA SUITE DE LA SAGA DE DRAGON LANCE	80 F
CARWARS DE LUXE EDITION : MAD MAX CHROMÉ	250 F
UNCLE'S ALBERT (CARWARS) : LE CATALOGUE DE GADGETS LE PLUS FOU	75 F
SPACE MASTER (ICE) : LE JEU DE ROLE DE S.F. D'UN RÉALISME ABSOLU	350 F
JULIUS CESAR (SPI) : LA GUERRE DES GAULES	215 F
TWILIGHT WAR (SPI) : LA RÉSISTANCE FRANÇAISE	180 F

TOUS LES JEUX DE ROLE

Titre	Éditeur	Prix
BASIC SET EN FRANÇAIS		170 F
EXPERT SET EN FRANÇAIS		170 F
REVE DE DRAGON EN FRANÇAIS		150 F
FEERIE EN FRANÇAIS		190 F
STORMBRINGER (MOORCOCK)		295 F
DEMON MAGIC (STORMBRINGER)		160 F
PENDRAGON (KING ARTHUR)		330 F
RUNQUEST III (NEW EDITION)		450 F
VIKING (RUNQUEST III)		265 F
IMPERIAL CRISIS (SCE - SPACE MASTER)		150 F
FUTUR LAW (ICE SPACE)		160 F
TECH LAW (ICE SPACE)		160 F
WARMHAMMER (BATTLES)		145 F
PARANOIA		240 F
TWILIGHT 2000	GDW	315 F
BATTLE SYSTEM	TSR	205 F
BLOODSTONE PASS (MOD. BATTLE SYSTEM)		110 F
ROLEMASTER (BEST OF ICE)		375 F
TRAVELLER	GDW	115 F
SPACE OPERA	FGU	265 F
AFTERMATH		275 F
RING WORLD		345 F
JAMES BOND	AVH	185 F
INDIANA JONES	TSR	135 F
CONAN	TSR	130 F
MASTERSET (D & D BASIC 4)	TSR	135 F
CHIVALRY & SORCERY		270 F
NEW YORK NEW YORK (MARVEL)		60 F
MARVEL SUPER HEROS		135 F
ET LES AUTRES		

JEUX DE SIMULATION

EN FRANÇAIS

Titre	Prix
SQUAD LEADER (TACTIQUE WW II)	270 F
CROSS OF IRON (EXTENSION DE S.L.)	275 F
CRESCENDO OF DOOM (EXTENSION DE S.L.)	275 F
GI ANVIL OF VICTORY (EXTENSION DE S.L.)	375 F
CRY HAVOC (PAS DE QUARTIER !)	165 F
SIEGE (A L'ASSAUT D'UNE FORTERESSE)	165 F
SAMOURAÏ BLADES (JAPON FEODAL)	165 F
AMBUSH (LE VRAI SOLO)	335 F
MOVE OUT (SCÉNARIO AMBUSH)	180 F
CIVILISATION (8000 AVANT J.-C.)	295 F
NATO (LA 3e GUERRE MONDIALE)	245 F
VIETNAM (L'ENFER...)	295 F
1809 (NAPOLÉON SUR LE DANUBE)	255 F
BATTLE CAR (MAD MAX...)	115 F
MOCKBA (OBJECTIF MOSCOU)	225 F
WOODEN SHIP & IRON MEN (18e SIECLE)	235 F
HELL'S HIGHWAY (OP. MARKET GARDEN)	305 F
FLAT TOP (BATAILLE DU PACIFIQUE)	305 F
CESAR LEGION	265 F

EN ANGLAIS

Titre	Éditeur	Prix
PAX BRITANNICA	VG	305 F
SIXTH FLEET	VG	380 F
FIRE POWER (SOLO DE AVH)	AVH	280 F
WORLD WAR II	SPI	305 F
COBRA	SPI	215 F
AIR CAVE (HELICOPTERES)		255 F
RUSSIAN FRONT	AVH	310 F
QUEBEC 1759		245 F
RIDDLE OF THE RING (TOLKIEN)		235 F
TALISMAN (LA MAGIE)		115 F

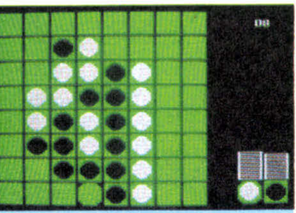
Bon de commande à L'ŒUF CUBE
24, rue Linné - 75005 Paris - Tél. 16 (1) 45.87.28.83

NOM ....
PRÉNOM ....
ADRESSE ....
.... TEL. ....
B.P. .... VILLE ....

DESIGNATION	PRIX
....	....
....	....
....	....
....	....
Participation aux frais de port et d'emballage	25 F
TOTAL	

Les jeux sont postés en recommandé dans les 48 heures après réception du paiement : chèque bancaire - CCP - mandat à l'ordre de l'ŒUF CUBE - BENELUX et SUISSE frais de port 35 F







JOUEZ

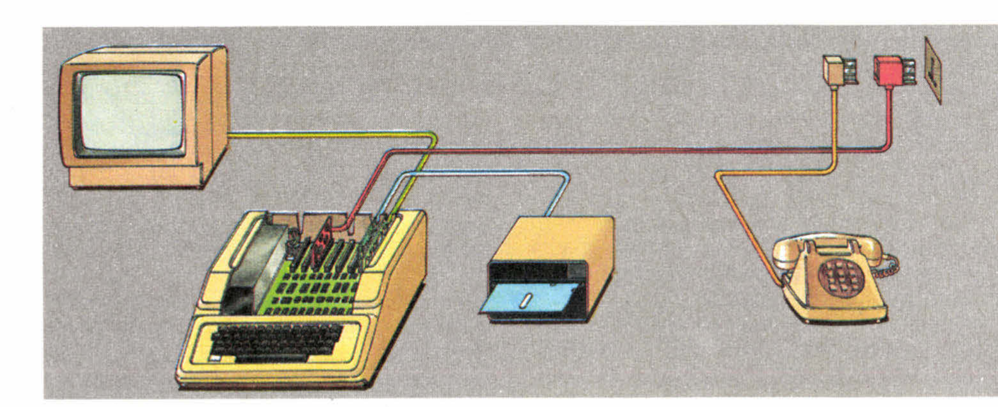
47 logiciels de jeu dans ce numéro ! Stupéfiants comme cet *Opium,* notre préféré, le jeu d'aventure dont on ne peut plus s'échapper une fois qu'on y a goûté. Redoutables comme ce *Comp'Oth,* le champion des programmes d'Othello. Magnifiques comme ce *Gutter,* aux graphismes extraordinaires .... page 42



EXCLUSIF

CRÉEZ...

Votre jeu d'aventure pour... 15 francs ! C'est ce que vous coûtera la disquette nécessaire pour écrire votre scénario. Et s'il est le meilleur, vous gagnerez un prix......................
et il sera édité ! .....page 57



COMMUNIQUEZ

Votre micro souffre de l'isolement. Trouvez-lui un correspondant ! Le bonheur, même pour un ordinateur, c'est simple comme un coup de fil........................page 38

PROGRAMMEZ

Règlement de compte à Octet-Corral. Un Basic standard pour un jeu... sanglant..............page 52

DÉCOUVREZ

Quatre nouveaux micros. Dont le dernier-né de Commodore, le 128. A sa naissance, il a trouvé dans son berceau plus de 2 000 logiciels de jeu !........page 40



TÉLÉPHONE-MOI TON PROGRAMME

Les ordinateurs savent depuis longtemps communiquer par l'intermédiaire du réseau téléphonique. Mais le matériel nécessaire restait inaccessible de l'amateur. Grâce au Minitel, voici, à la portée de tous, la micro connectée.

Daniel vient de recevoir un programme transmis par un de ses amis, habitant à plusieurs centaines de kilomètres de chez lui !

Cette scène pour banale qu'elle soit était inconcevable il y a seulement cinq ans. La transmission d'informations entre ordinateurs par les fils du téléphone était encore réservée aux spécialistes et nécessitait un appareillage hors de portée de l'amateur.

Aujourd'hui, pour les possesseurs d'*Amstrad, Oric 1, Atmos* et *Thomson MO 5* (bientôt), cela ne coûte que 395 F ! Cela s'appelle *Loritel* et c'est une véritable bombe dans la micro grand public. Loriciels, l'éditeur de logiciels de jeux bien connu, a frappé fort...

Presque au même moment, une autre société (SOS Computer) lance un produit comparable pour les possesseurs d'*Apple*. Il est certes plus cher — 1 495 F —, mais il faut savoir qu'avant, on ne trouvait rien à moins de 6 000 F !

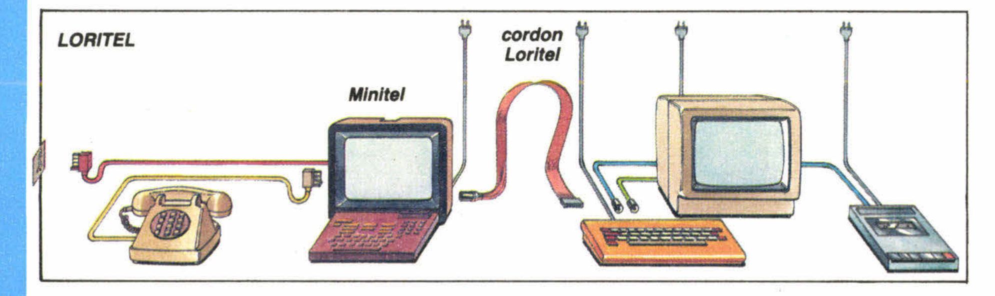
Les fanas de micro peuvent se réjouir de telles chutes de prix ; les joueurs aussi, auxquels ces programmes ouvrent de nouveaux horizons... Mais voyons tout d'abord son fonctionnement.

Premièrement, il faut savoir ce qu'est un modem. C'est un dispositif électronique qui transforme en son (ou directement en impulsions électriques) les codes informatiques sortant du micro-ordinateur. Ils sont dès lors susceptibles de suivre les fils du téléphone, tout comme la voix. A l'arrivée, les sons se retransforment en codes informatiques. Au départ, il y a MOdulation ; à l'arrivée, DEModulation. D'où le nom de MODEM.

Question : où trouver un MODEM gratuit ?... Un..., deux..., trois. Vous avez dit « dans un Minitel ». Très bien, vous reviendrez en deuxième semaine !

Système Loritel : par Minitel interposé

Si tout n'est pas encore clair, ouvrons ensemble le classeur *Loritel*. On y découvre un mode d'emploi de 30 pages, une cassette et un cordon électrique bizarroïde.





L'idée de Loriciels est aussi simple qu'efficace : inutile de faire acheter un modem aux utilisateurs, puisqu'un nombre croissant d'entre eux en ont un — et gratuit de surcroît — dans leur Minitel. (Tout le monde ne peut encore aller chercher gratuitement un Minitel dans son agence commerciale PTT. C'est une question de temps. Mais il y en a déjà quand même 900 000 dans la nature.) Pour que votre micro utilise le modem contenu dans le Minitel il faut les raccorder, d'où le câble de liaison fourni dans le classeur *Loritel*. Le schéma ci-dessous explique le montage. La cassette *Loritel* contient un programme spécial, un logiciel de gestion de la communication (émission et réception) capable en outre d'« émuler » votre ordinateur en Minitel. Ah le jargon informatique ! Émuler signifie simplement « simuler ». Votre ordinateur peut simuler le comportement d'un Minitel. Chargeons ce programme. Au bout de quelques minutes, un premier menu apparaît : (D)ialogue, (E)dition, (T)ransfert et (R)etour au Basic.

L'option (D)ialogue, à laquelle on accède en appuyant sur la touche D du clavier de l'ordinateur — la moins intéressante à notre goût — permet de vous servir de votre micro comme d'un Minitel. A la différence du Minitel tout seul, cela autorise la sauvegarde des pages d'écran transmises par les différents serveurs. Ceux auxquels on accède en composant le 11 (annuaire électronique), le 36.15.91.77, 36.14.91.66 et 36.13.91.55, soit les accès de Télétel 1, 2 et 3. (Voir le n° 35). C'est la fameuse « émulation ».

L'option (E)dition vous permet, entre autres, de créer des images à la norme « vidéotex », (caractères alphabétiques et graphiques propres au Minitel), et de les diffuser en mode local (à des terminaux directement reliés par fils). Dans ce cas, votre micro peut « piloter » une dizaine de Minitel, auxquels il est relié par fils.

L'option (T)ransfert enfin, la plus intéressante, permet d'émettre ou de recevoir des programmes ou des images. Il faut là disposer, impérativement, d'un Minitel à modem « retournable » ! En retournant votre Minitel (cela ne suffit pas pour qu'il soit « retournable »), si vous voyez la lettre

R ou l'indication « Modem retournable », tout va bien. C'est que vous avez un modèle relativement récent. Si ce n'est pas le cas, *Loritel* vous permettra de recevoir des programmes, mais pas d'en envoyer. Vous pouvez, bien sûr faire l'échange avec un nouveau modèle auprès des PTT. Sans problèmes !

Autre cas de figure : votre correspondant a un système *Loritel*, mais pas vous. Vous pourrez tout de même recevoir des informations sur votre Minitel, mais ne pourrez en envoyer.

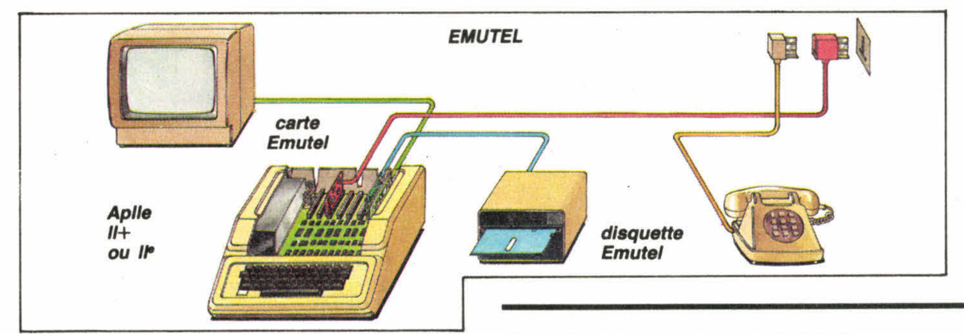
Combien coûte l'utilisation de *Loritel* ? Le même prix qu'une communication « verbale » par téléphone. Renseignez-vous sur les tranches horaires les moins chères (soir et nuit), tout en sachant que la rapidité de transmission est de 4 kilo-octets par minute. Donc, pour transmettre un programme Basic de 8 Ko (nos listings habituels), il faut 2 minutes et de ville à ville, à raison d'une unité toutes les 12 secondes, cela représente 10 × 0,85, soit 8,50 F.

Pas moyen de communiquer moins cher ! Ce n'est pas faute d'avoir essayé ! Il n'est pas possible, par exemple, d'appeler un numéro Transpac (comme pour les jeux sur Minitel), puis de taper le numéro de téléphone de son correspondant. Il fallait s'en douter, ça ne marche pas. Votre correspondant n'est pas « reconnu » comme serveur Télétel.

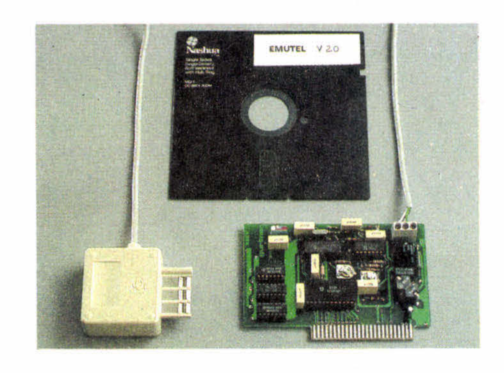
Autre question ? Vous êtes deux copains à avoir le système *Loritel*, mais vous avez un *Amstrad* et lui un *Oric* ! Comment communiquer ? Est-ce que le chargement à distance a lieu ? Eh bien oui ! Vous enregistrerez effectivement dans la mémoire vive de votre *Amstrad* un programme conçu sur *Oric*. Les Basic de ces deux machines n'étant pas compatibles, il n'est pas question de faire RUN pour lancer le programme. Il faudra procéder aux modifications nécessaires.

Emutel : une carte

Pour *Apple II+* et *IIe* (pas *IIc*), disposant d'au moins 64 K de mémoire-vive, *Emutel* remplit les mêmes fonctions que *Loritel* : émulation Minitel et connexion inter-*Apple*. Il s'agit cette fois d'une carte modem (insérée en slot 2), d'où part un fil se terminant par une prise de téléphone. Le poste de téléphone est branché sur cette prise, pour amorçer le contact.



Avantage *Emutel* : au moment de l'achat, remplissez la carte donnée, avec vos nom, adresse et numéro de téléphone ; par retour du courrier, vous recevrez la liste de tous les possesseurs de carte *Emutel*. Bonne idée !



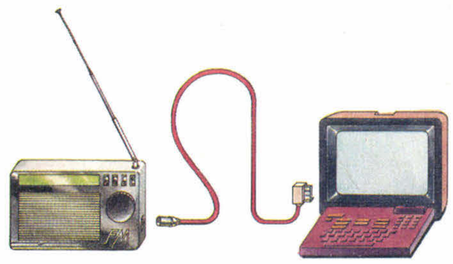
La technique c'est bien, mais l'utilisation c'est mieux ! Ces supports techniques soudainement bon marché peuvent améliorer la pratique de nombreux jeux traditionnellement pratiqués par correspondance. *Diplomacy*, génial jeu d'alliance, peut être l'exemple-type. Jusqu'à présent, les joueurs écrivaient leurs « ordres » de mouvement sur une feuille et les envoyaient au meneur de jeu. Celui-ci attendait d'avoir tous les ordres pour procéder aux modifications sur son jeu ; puis, chaque participant recevait la nouvelle carte du terrain.

Tout possesseur d'un système *Loritel* ou *Emutel* peut désormais y participer dans de meilleures conditions. La tâche du meneur de jeu est allégée : il recueille les ordres des joueurs par téléphone, résout les situations sur son plateau de jeu, puis modifie la page d'écran représentant la carte de l'Europe qu'il a réalisée sur son micro. Enfin, il transmet à chacun d'eux une image. Les joueurs qui disposent d'une imprimante peuvent même la sauvegarder sur papier. (Les autres modifient la position des pions sur leur jeu.) Cette formule de « télécopie » permet d'accélérer les parties.

Un écueil technique ne rend pas encore ces systèmes de télécom parfaits. Soit on émet, soit on reçoit des informations. C'est ce qu'on appelle le « half-duplex », comme avec des talkies-walkies. L'autre formule est le « full duplex » où, comme avec des téléphones, les interlocuteurs peuvent se communiquer des informations au même moment. C'est techniquement possible sans grande difficulté, mais les éditeurs ont préféré viser les prix les plus bas. On ne va pas leur reprocher, mais on attend avec impatience la suite...

ET LA RADIO-VISION, ÇA VOUS CAPTE ?

On commence par la pratique, comme une recette de cuisine. Vous prenez un transistor, vous l'allumez ; vous appuyez sur le bouton F.M. et enfin vous vous calez sur la fréquence 94.5 (Paris Ouest), 107.7 MHz (Paris Est) ou encore dans l'Essonne, sur 103 MHz. Normalement vous devez entendre un léger sifflement. Les fanas de radio-électricité vous diront que c'est une « porteuse ». Prenez un fil électrique à deux conducteurs (un fil double). D'un côté vous soudez une prise « jack » de manière qu'elle s'adapte sur la sortie « casque » de votre transistor. De l'autre, — c'est là la surprise — vous branchez une prise de téléphone, comme celle qui relie votre téléphone à la prise murale. Cette prise rejoint... votre Minitel. Une fois allumé, il vous dispense des images ! Vous venez de faire votre première expérience de Radio-vision.



Cette superbe idée, qui fait de la télé à images fixes, en utilisant les ondes radio, on la doit à Luc Sung, 26 ans. Après son Bac E et être devenu analyste-programmeur, il s'est vite lassé du train-train et s'est lancé dans la Radio-vision avec son frère Claude (connu sur les antennes d'ex-radios libres, sous le nom de Mao). Luc, décidément super-actif, est aussi animateur et trésorier du club de micro-informatique de la M.J.C. de Savigny-sur-Orge, où il expérimente ce nouveau mode de communication. Deux autres associations de passionnés épaulent l'expérimentation : « La gazette des nouveaux médias », un journal sur répondeur téléphonique et "Nénuphar" qui s'occupe des émetteurs. Pour l'instant la Radio-vision diffuse des images digitalisées en rapport avec le contenu d'émissions radios normales. Pendant que l'animateur parle, des bits d'image sont injectés sur l'onde porteuse. Le son, donc la voix, arrive dans le haut-parleur du transistor et les images sur le Minitel.

Des jeux sont d'ores et déjà prévus. Mais tout cela est en train de se mettre en place... Ils recherchent même des participants à « l'aventure »... Si ça vous capte ?...

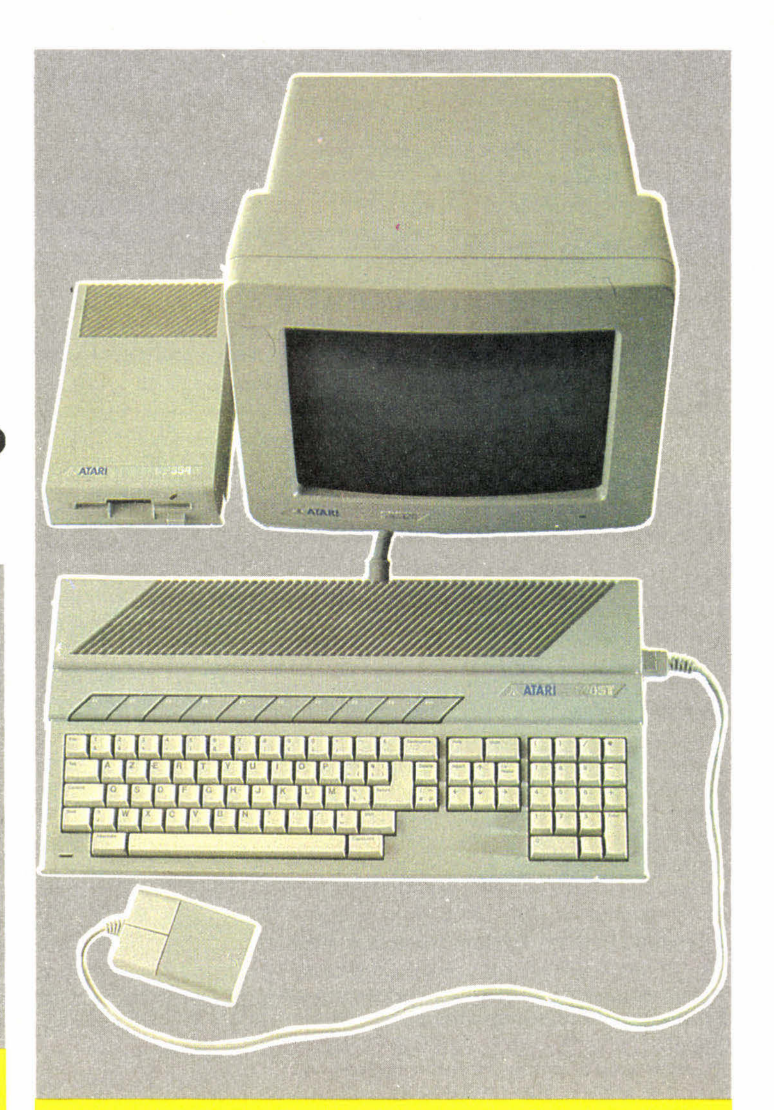
Michel Brassinne

CARNET D'ADRESSES

- Gazette des nouveaux médias. Tél. : 46.55.41.00, 46.55.33.00 et 47.35.00.43.
- Loriciels, 53, rue de Paris, 92100 Boulogne. Tél. : 48.25.11.33.
- M.J.C. de Savigny-sur-Orge, 12 Grande-Rue, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.96.64.95.
- Nénufar. Tél. : 47.58.47.40.
- Radio Top Essonne, 103 MHz (émission après-midi et nuit, toutes les 20 minutes).
- SOS Computer, 50, rue Rochechouart, 75009 Paris. Tél. : 42.81.03.73.
- Luc Sung, BP 86, 91602 Savigny-sur-Orge Cedex.

micros pour joueurs...





COMMODORE 128

Commodore (USA), distribué par Procep, 9, rue Sentou, 92150 Suresnes, tél. : (1) 45.06.41.41.

- date de naissance : octobre 1985 ;
- microprocesseur : 8502 + Z 80 A ;
- mémoire vive : 128 Ko ; mémoire morte : 96 Ko ;
- vendu avec l'unité centrale et son clavier, 4 000 F ;
- mémoire de masse : lecteur de microdisquettes (360 Ko formatée) ;
- clavier QWERTY : touches mécaniques dont huit de fonction ;
- extension mémoire jusqu'à 512 Ko ; interfaces : parallèle, manettes de jeu et magnétophone ;
- mode texte : 25 lignes de 40 ou 80 signes ;
- mode graphique : 640 × 200 points en 16 couleurs ;
- logiciels fournis : deux versions du Basic (C 64 et C 128).

Ce *Commodore 128* est totalement compatible avec le célèbre 64. Il peut le mimer au détail près, en inhibant les touches du 128 qui ne figurent pas sur le clavier du 64. Il dispose de 58 109 octets pour les lignes de Basic et 64 256 pour les données relatives aux variables, soit au total 122 365 octets ou encore 119,5 Ko utilisateur !
Cette taille mémoire donne au joueur-programmeur toutes les possibilités. N'oublions pas que les jeux les plus connus ont été conçus et réalisés sur 48 ou 64 Ko ! Mais, déjà il a à sa disposition entre 2 à 3 000 logiciels de jeu du C 64. Les éditeurs de logiciels ne se sont pas encore penchés sur la programmation de jeux destinés au C 128. Son concurrent, *Amstrad 6128*, concentre pour l'instant tous les regards... Aussi faudra-t-il attendre encore plusieurs mois pour savoir si la bibliothèque de jeux spécifiques C 128 sera ou non bien fournie.

ATARI 520 ST

Atari France, 9-11, rue Georges-Enesco, 94008 Créteil, tél. : (1) 43.39.31.61.

- date de naissance : juin 85 (en France, août 85) ;
- vendu en configuration complète comprenant : l'unité centrale (avec clavier), un lecteur de microdisquettes (3 pouces), un écran monochrome, une « souris », 10 000 F ;
- microprocesseur : 68 000 de Motorola, 16-32 bits (8 MHz) ;
- mémoire vive : 512 Ko ; mémoire morte : 16 Ko, bientôt dispònible 120 Ko.
- clavier AZERTY accentué : 85 touches mécaniques, dont 10 de fonction et bloc-chiffres séparé ;
- mémoire de masse : sur microdisquette, 500 K ;
- son : à trois voies + synthèse de « bruits » ;
- mode graphique : 600 × 400 points en 4 couleurs ou 320 × 200 en 16 couleurs ;
- écran monochrome (version de base) ou couleur ;
- logiciels fournis : Basic, Logo.

L'*Atari 520 ST* est un micro haut de gamme, conçu sur le modèle du *Macintosh*. La « souris » et les menus déroulants sont là pour le rappeler à tout instant. Une grande différence cependant, il est beaucoup moins cher ! La politique-jeu d'Atari (et notamment de sa filiale Atarisoft) est résolument tournée vers les jeux que les amateurs de stratégie apprécient : aventures, grands classiques (voir le jeu « Des Chiffres et Des Lettres » page 46 ; et de nombreuses importations made in USA sont attendues. Parmi les jeux « arrivés » et bientôt disponibles, citons la gamme des *Ultima, Flight Simulator, King Quest* (bien connus sur *Apple*), *Le millionnaire, Land of Havoc, Jumbo jet.* Un bon début déjà !







TO 9

Thomson SIMIV, Tour Galliéni 2, 36, avenue Galliéni, 93175 Bagnolet Cédex, tél. : (1) 43.60.43.90.
- date de naissance : octobre 1985 ;
- microprocesseur : 6809 E (fréquence : 1 MHz) ; 8 bits ;
- mémoire vive 128 Ko dont 107 utilisateurs ; mémoire morte : 136 Ko ;
- vendu dans la configuration suivante : unité centrale avec lecteur de microdisquettes (3 1/2 pouces), traitement de texte intégré, gestionnaire de fichiers, crayon optique, clavier, deux disquettes de démonstration, 8 900 F ; configuration minimale : environ 10 000 F avec un moniteur monochrome ;
- mémoire de masse sur lecteur de microdisquettes (320 Ko de stockage une fois la disquette formatée), lecteur additionnel (1 900 F) ou magnétophone ;
- clavier AZERTY : à touches mécaniques dont 5 touches de fonction à double usage ;
- interface « centronics », connexions possibles avec souris, manettes de jeu, module d'incrustation vidéo, modem, imprimante ;
- mode graphique uniquement : 640 × 200 points avec 16 couleurs parmi 4096 ou 320 × 200 en 16 couleurs.

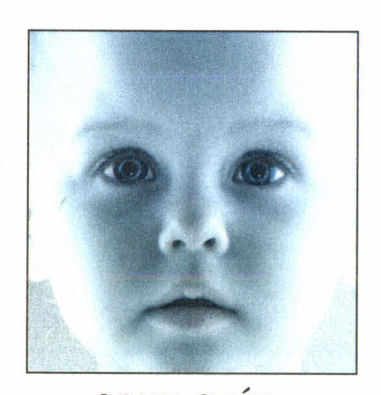
Le *TO 9* est le sommet de la gamme Thomson, après *TO 7, MO 5, TO 7-70.* Énorme avantage, il accepte toutes les cassettes et disquettes conçues pour ses prédécesseurs. Le choix de la compatibilité a sa contrepartie, celle d'organiser le *TO 9* autour d'un microprocesseur lent (8 bits, 1 MHz), né avec les débuts de l'informatique grand public. Thomson franchirait le pas vers les rapides 16-32 bits courant 86, avec un micro qui lui, ne sera pas compatible avec le reste de la gamme.
Point de vue logiciel, il est encore difficile de dire si les maisons d'éditions s'orienteront vers le marché de l'éducation (sur lequel le *TO 9* est bien placé) ou vers celui des jeux. Une évolution de tendance est sensible chez ViFi International qui semble s'intéresser davantage aux jeux que précédemment.
La création de France Image Logiciel et de sociétés comme Coktel Vision donne l'impression que le jeu ne sera pas un laissé pour compte. Nous suivrons avec attention l'évolution de la politique-jeu sur TO 9... Promis !

AMSTRAD CPC 6128

Amstrad, 143, Grande-Rue, 92310 Sèvres, tél. : (1) 46.26.34.50.
- date de naissance : septembre 1985.
- microprocesseur : Z 80 A ; mémoire vive : 128 Ko ; mémoire morte : 48 Ko ; mémoire-utilisateur : 112 Ko ;
- vendu en configuration complète : 4 500 F avec écran monochrome ; 6 000 F avec écran couleur, comprenant : l'unité centrale avec clavier et lecteur de microdisquettes 3 pouces incorporé + écran ;
- clavier QWERTY : 74 touches mécaniques dont 9 de fonction ;
- mémoire de masse sur microdisquette 3 pouces à 169 Ko de stockage ;
- interface parallèle, pour manette de jeu (149 F), unité de microdisquettes supplémentaire (2 000 F), imprimante (2 490 F) ;
- mode texte : 24 lignes de 80 signes ; mode graphique : 640 × 200 points en 16 couleurs ;
- logiciels fournis : Basic, Logo, système d'exploitation Amsdos. (Documentation en français).

Un vrai plaisir ! Que dire de mieux... Sommet actuel de la gamme *Amstrad*, le 6128 est la machine présentant le meilleur rapport qualité-agrément/prix. Il reçoit tous les jeux antérieurement développés pour ses deux aînés (les CPC 464 et 664), en dépit de quelques flottements (voir News) dus aux adresses de la mémoire morte.
Rares sont aujourd'hui les éditeurs de logiciels qui ne travaillent pas sur *Amstrad*, (on connaît le grand succès auprès des amateurs). Cette véritable ruée — parfaitement méritée — atteint de plein fouet les autres constructeurs. De plus, vu son succès, de très nombreux jeux nés sur *ZX Spectrum* et *Oric-Atmos* sont traduits pour *Amstrad*, qui reprend à son compte les meilleurs titres des mois et des années précédentes.
L'*Amstrad 6128*, disposant en outre d'une sortie pour magnétophone, peut être considéré comme le meilleur ordinateur de jeu et de programmation actuel. Nous sommes conquis.

HIT BIT. LE PREMIER SYSTÈM



SONY CRÉE L'INTELLIGENCE ÉVOLUTIVE.

C'est nouveau. C'est SONY. C'est la naissance de la compatibilité dans le monde de la micro informatique. Aujourd'hui avec le système HIT BIT SONY, il n'y a plus des micro ordinateurs, des logiciels, des périphériques, il y a un système logique, cohérent et évolutif.

Avec le système HIT BIT SONY, il n'y a plus de problèmes de connexion, d'éléments inutilisables les uns avec les autres. Il y a compatibilité entre tous les éléments existants, mais aussi avec les éléments qui seront créés demain et même, après-demain.

HIT BIT 75, HIT BIT 501 ou HIT BIT 500, quel que soit le micro ordinateur SONY que vous choisirez, il représente le premier pas dans le monde de l'intelligence évolutive, l'intelligence selon SONY.

Prenons par exemple, le 1er élément du système, le micro ordinateur HIT BIT 75.

Parce qu'il vous propose une forme d'intelligence tout à la fois créative et ludique, pratique et concrète, il est idéal pour vous qui souhaitez maîtriser l'informatique ou pour vos enfants qui veulent s'y initier. C'est l'ordinateur "personnalisé."

Le HIT BIT 501 est un micro ordinateur très compact et très complet. Magnéto cassettes intégré, joystick adaptable sur la marguerite du clavier, banque de données personnelles livrée avec le micro, que vous l'utilisiez pour apprendre ou pour jouer, le HIT BIT 501 est le micro ordinateur de l'avenir. C'est l'ordinateur "Compact."

Le HIT BIT 500, c'est l'approche professionnelle selon SONY. Avec lui, le système HIT BIT devient

E NÉ DE LA COMPATIBILITÉ.

un véritable système professionnel intégré, puissant, souple d'utilisation.
Clavier Azerty professionnel détaché avec pavé numérique séparé, lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 (nouveau standard professionnel créé par SONY) d'un million d'octets, 3 ports d'extension... le HIT BIT 500 est l'ordinateur d'une toute nouvelle génération.
Que vous ayez choisi le HIT BIT 75, le HIT BIT 501 ou le HIT BIT 500, les périphériques SONY vous permettent d'accroître les possibilités et les performances de votre micro ordinateur.
Lecteur de cassettes, lecteur de disquettes, cartouche de données, disquettes, créateur graphique, imprimantes, joysticks, la gamme de périphériques SONY comblera les plus exigeants.

Initiation à la programmation, productivité personnelle, création graphique et musicale, jeux d'adresse, d'aventure ou de stratégie, il existe une multitude de logiciels SONY et chaque jour, il s'en crée davantage.
Et enfin, SONY présente son nouveau et superbe moniteur, le KX 14 CP 1. Equipé du tout nouveau tube Micro Black Trinitron, le KX 14 CP 1 intègre la technologie la plus sophistiquée pour vous offrir une haute résolution de l'image. Mieux définie, plus contrastée, l'image est aussi moins fatigante pour les yeux, même en cas de vision prolongée.
Tous les éléments du système HIT BIT SONY utilisent le nouveau standard international MSX, déjà adopté par de nombreux fabricants dans le monde.
C'est le standard de la compatibilité, c'est déjà le standard SONY.
Avec le système HIT BIT, premier système véritablement né de la compatibilité, SONY vous ouvre les portes d'un nouveau monde de la micro informatique, d'une nouvelle forme d'intelligence, l'intelligence évolutive.
Parce qu'elle a assimilé l'expérience du passé et intégré l'enseignement du présent, l'intelligence évolutive s'inscrit directement dans un futur qu'elle maîtrise déjà. C'est toute l'intelligence du système HIT BIT de SONY.



OPIUM

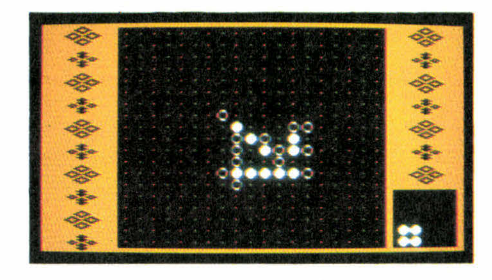


L'Extrême-Orient et ses mystères... comme au cinéma... Vous voici confronté à de redoutables trafiquants. Serez-vous l'homme de cette dangereuse mission ? Intellectuellement et... physiquement ?

« Cherche homme qui connaisse la Chine pour mission périlleuse. Bien payé. Contacter le Docteur Ching Wha »... Ça y est ! Fini d'éplucher les petites annonces. Pour vous, aventurier durement frappé par les retombées de la crise de 29, c'est une aubaine. Rendez-vous est pris. Ching Wha vous accueille avec le sourire... et commence par vous faire passer des tests... Le programme contenu sur les deux disquettes double face pour *Apple* (II+, IIe et IIc) vous donne la main. Il vous faut réussir deux des trois épreuves pro-



posées pour être admis... Êtes-vous apte intellectuellement ?
Un tournoi de *Pente* en décidera (nom commercial du traditionnel Gomoku Ninuki ou morpion coréen). Un jeu aussi accessible que complexe. *J&S* n'est pas étranger à sa présence dans *Opium*. Notre collaborateur Olivier Tubach, également auteur d'*Opium* en avait réalisé la programmation (*J&S* n° 35) ; il a judicieuse-



ment inséré une version graphique dans son jeu d'aventure. Bonne idée.
Êtes-vous apte, physiquement ? Un jeu d'adresse le prouvera. Le karaté — décidément à la mode cette année — est au rendez-vous. A l'aide des touches du clavier ou du joystick, vous devez « étaler » votre adversaire, géré par la machine. Les options, coup de pied, coup de poing, haut, bas, milieu, avance et recule, permettent le jeu. On n'atteint pas ici les sommets graphiques de *Karatéka (J&S* n° 34), mais le jeu se laisse jouer.
La troisième et dernière épreuve va tester votre vivacité d'esprit. En résumé, vous devez appuyer sur une touche du clavier quand un certain dessin apparaît OU qu'un certain signal sonore se fait entendre ; ne rien faire si les signaux se présentent conjointement, ou si l'image ou le son ne sont pas les bons. Un test classique dans l'univers psy.
Bon allez, disons que vous êtes reçu... Si ce n'était pas le cas, une nouvelle chance vous serait donnée. En cas d'échec encore, vous serez promis à l'une des vingt morts que vous réserve le jeu... Donc, vous êtes reçu. L'aventure elle-même va pouvoir commencer. Non, pas encore ! L'honorable aventurier que vous êtes, se doit de connaître les us et coutumes chinois. Vous apprendrez ainsi qu'« une négociation ne commence bien que si l'on offre un cadeau à son interlocuteur » ; que, « chez un hôte chinois, la bienséance veut que vous le saluiez, puis, que vous répondiez sérieusement à toutes les questions qu'il voudra bien vous poser, quelles qu'elles soient ». Et ce « avant de prendre la parole » (sic !).
Vous parlez le chinois de Canton ? Alors, celui de Pékin ? Non plus ! Une formation express à la langue de Lao Tseu s'impose. Une page d'écran (et le mode d'emploi) vous apprendra à reconnaître quelques idéogrammes significatifs pour le jeu : ami, se situer, proche, loin, etc.
Cette fois, vous êtes fin prêt. Embarquement pour Shanghaï. A destination, un taxi



vous attend. Mais qu'ils sont dangereux cette année dans les jeux d'aventure ! Après avoir été chloroformé, vous ouvrez les yeux sur un terrible spectacle. Vous êtes dans une fumerie d'opium, attaché sur une chaise.
En regardant l'homme qui tient votre passeport vous comprenez que — *damned !* — vous avez été joué. « *Je suis le sergent Shang Yu. Votre passeport vous sera*



rendu au commissariat contre l'heure et le lieu d'une importante livraison d'opium à Shanghaï. L'opium partira du village où nous vous envoyons. Vous devrez y rencontrer le chef, et gagner sa confiance », pour obtenir les précieux renseignements bien sûr ! Bien payé certes, mais risqué et sans échappatoire. Un sale boulot pour une bonne cause. Sur vous, presque rien : un briquet, des cigarettes, de la nourriture et de la quinine.
Un avion traverse l'écran... Si vous ne



Quelques notions de chinois vous seront utiles pour mener à bien votre mission.

朋友	Péng you	Ami
在	Zai	Se situer
放心	Fàng xin	Tranquille
作	Zuo	Faire
说	Shuō	Dire
远	Yuàn	Loin
看	Kàn	Regarder
怕	Pà	Peur
近	Jin	Proche

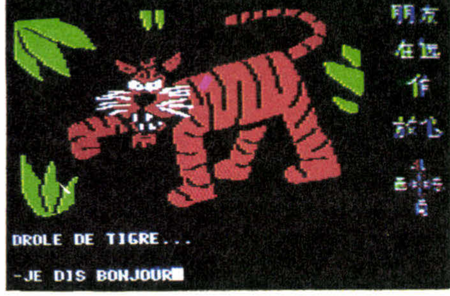
faites rien, il s'écrase sur la montagne... et vous avec ! Si vous appuyez sur une touche vous sautez en parachute. Les événements varieront selon l'endroit choisi pour sauter...

Une fois au sol, le jeu d'aventure « classique », où le héros se déplace d'image en image, peut commencer. Une particularité cependant, la remarquable qualité de la gestion de l'écran.

Le décor est présenté en page haute résolution, et les commentaires apparaissent sur les quatre lignes au bas de l'écran. Formule la plus classique sur *Apple*. Mais, de plus, la partie droite de la page graphique se présente sous la forme d'une colonne où apparaissent des idéogrammes.

Celui du haut désigne toujours « ami ». Juste au-dessous, selon les cas, on reconnaît qu'il est « loin » ou « près ». Le troisième idéogramme est relatif à une action : faire, dire ou regarder. Quand l'un d'eux apparaît à la suite d'un déplacement et





d'une nouvelle image, vous savez ainsi s'il y a lieu de faire, dire ou voir quelque chose. Vous devez alors taper une phrase comportant un verbe d'action et un nom. L'analyseur de syntaxe (*J&S* n° 29) est assez puissant et accepte des phrases qui ne se résument pas à un verbe + un nom, par exemple « je veux regarder dans le coffre ». Le quatrième idéogramme a trait à l'imminence d'un danger. Avec « tranquille », pas de problème ; avec « peur », restez sur vos gardes. En bas de la colonne — et toujours en chinois — les quatre points cardinaux facilitent les déplacements. Quand l'un d'eux (ou plusieurs) n'apparaît pas, c'est tout simplement que la direction correspondante ne peut être empruntée.



Votre entraînement à *Pente* ou au Karaté n'aura pas été vain. Après avoir traversé une rizière et être passé derrière une cascade, vous rencontrerez l'impitoyable gardien du village producteur d'opium. Un accueil en forme de couperet : « toi pas chinois, toi mourir ». Le combat est inévitable, sauf si vous avez rencontré Wha Lu, le vieil ermite de la montagne. En échange de chaque partie de *Pente* gagnée, il vous aura donné un renseignement !





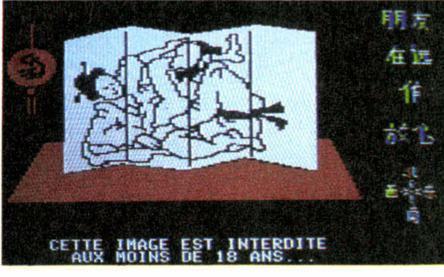
Par exemple, le mot de passe pour accéder au village sans combattre (si vous jouez à *Opium* avec un copain qui ne lit pas *J&S*, n'hésitez pas à faire un pari. Le premier des deux qui découvrira que le mot de passe est KHOU KHOU a gagné. Vous avez vos chances).

Autre renseignement, on apprend de la même manière que la femme du chef du village pousse l'hospitalité jusque dans ses moindres soupirs. Nymphoo, c'est son nom, vous attend aux côtés de son trafiquant de mari. Là attention ! Suivez le rituel, répondez aux questions posées. « Désirez-vous monter une filière sur l'Europe ? »... C'est la première d'une série de questions où la moindre erreur vous condamne.

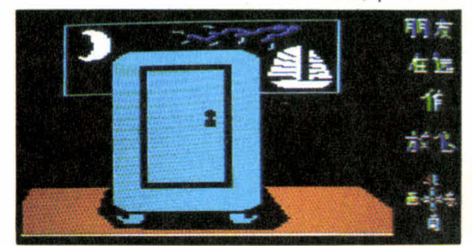


Après, si au lieu d'aller dormir, vous visitez les lieux, vous trouverez Nymphoo, seule dans sa chambre cette fois. Animation graphique sobre mais efficace, son index vous invite à vous rapprocher d'elle. Peut-être passerez-vous derrière le paravent. Celui qu'orne, si l'on peut dire, une estampe kama-soutresque à souhait. Mais, vous





pouvez refuser..., à vos risques et périls. Au premier refus, elle vous encouragera (« venez donc grand timide »). Au second et dernier, elle criera « au viol, au viol », et ses gardes vous couperont la tête. Après avoir forcé le coffre-fort du mari, pris ses documents et éliminé les gardes de la jonque qui permet de regagner Shanghaï par le fleuve... un certain temps se sera écoulé et vous savourerez un repos bien mérité. Encore n'est-ce là qu'une parcelle du scénario inclus dans cette aventure mouvementée.





Amateurs (et créateurs) de jeux d'aventure apprécieront. *Opium* rassemble les meilleurs ingrédients de ce type de jeu : un scénario bien construit, complexe mais pas trop, et logique. Une bonne gestion d'écran, riche en information et de plus esthétique grâce aux idéogrammes et l'insertion d'un jeu de réflexion accessible, rapide et d'un jeu d'arcade. Il faut préciser, et c'est là une excellente idée, qu'à la fin du jeu, lorsque vous avez gagné, un code vous est donné. Il vous permet ensuite d'accéder directement à *Pente* ou au jeu d'arcade, sans avoir à recommencer l'aventure. Ainsi, c'est l'une des premières fois, que le jeu ne « meurt » pas lorsque l'aventure est terminée. Il y survit ! Pour notre plus grand plaisir.

Michel Brassinne

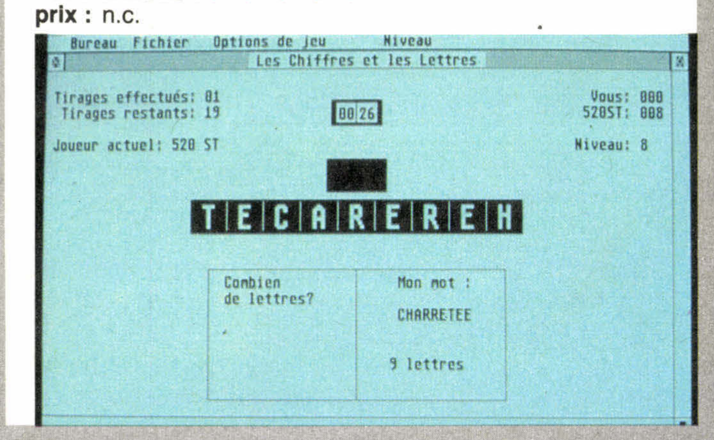


WARRIOR

Cassette et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128
Copolec - Rainbow Productions.
Rainbow édite... *Warrior.* Gag douteux ? Il semble bien que non. La jaquette était, paraît-il, déjà imprimée en juin. Disons que l'éditeur a su... anticiper !
Les habitants d'une vallée ont été massacrés par le monstre Graven. Vous décidez de venger les victimes.
Le programme tire aléatoirement les quatre caractéristiques de votre personnage (force, dextérité, intelligence et points de vie ou vitalité). Avant de pénétrer dans le « donjon » (3 niveaux, 130 pièces) vous dépensez votre argent en équipement. Au choix dans un menu : épée, bouclier, hache, fléau d'arme, armure, etc.
Face aux monstres, il est possible de fuir, combattre ou parlementer. C'est ce dernier aspect qui constitue la seule pointe d'originalité du jeu. Les monstres faibles implorent pitié et donnent des renseignements en échange de leur vie. Les autres tentent de vous rançonner. Certains bluffent et engagent le combat au terme de longs palabres.
Graphiquement le jeu est très réussi, tout comme la sonorisation. Mais que diable un peu d'originalité ! Les programmes « Labyrinthe + Monstres » se comptent aujourd'hui par centaines. Il n'y en a certes pas encore beaucoup sur Amstrad, mais ce n'est tout de même pas une raison (en français).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : plusieurs heures à plusieurs jours.
originalité : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷ (pour les dessins et le son).
prix : 160 F

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

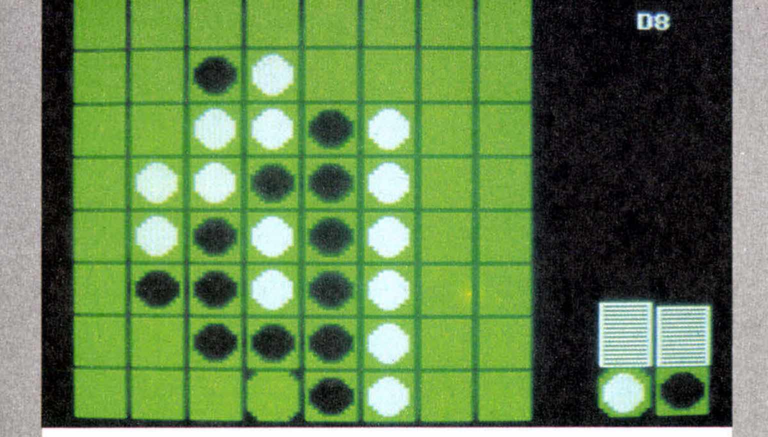
Cassette et disquette pour Atari 520 ST, QL Sinclair, Amstrad CPC 664 et 6128
Atarisoft (et Logisoft pour QL).
Voyelle, consonne, voyelle, consonne..., etc. Plus besoin de présenter le plus ancien des jeux de la télé. C'est la reproduction fidèle du jeu *Le compte est bon*, et un peu moins du jeu *Le mot le plus long*, puisqu'il n'utilise comme base de données que le *Petit Larousse* (et pas le p'tit Bob ou petit Robert). Cela dit, vous n'êtes pas prêt de le battre ! Il trouve le compte exact dans 94,6 % des tirages et dans 4,3 % à 1 du résultat demandé. Bref, il piétine dans 1,1 % des cas. Nous avons vérifié qu'il effectue ce travail dans tous les cas en moins de 6 secondes pour les comptes exacts et au plus en 12 secondes pour les comptes approchés. Remarquable !
Côté « lettres », il trouve le meilleur mot (entre 2 et 9 lettres) parmi 70 000 mots et dérivés, extraits du *PLI* (édition 85). Carrément décourageant, il trouve les 8 ou 9 lettres possibles en moins de 20 secondes. Dominique Laurent et Jean-Christophe Lejeune peuvent se vanter d'avoir réalisé le meilleur *Des chiffres et des lettres micro* jusqu'à présent.
A jouer entre amis (avec le programme pour arbitre) ou contre les candidats de la télé. Voire, contre lui, avec peu d'espoir de faire mieux... ou tout simplement s'entraîner... (en français).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : de 1 minute à plusieurs heures par partie.
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
prix : n.c.



IMPERIALIS

Cassette pour Thomson MO5 et TO7.
Coktel Vision
C'est le plus récent des jeux ayant pour thème la confrontation URSS/États-Unis. Le programme, adversaire ou arbitre, vous offre le choix du camp, Kremlin ou Maison-Blanche. Votre objectif : dominer le plus possible de régions sur un planisphère qui en compte vingt-quatre.
Le thème du jeu est donc davantage celui de l'influence que de la guerre. L'intervention militaire n'est que l'un des points d'un menu qui comprend également infiltration d'agents, aide aux gouvernements locaux, guerilla, etc. Dès qu'une zone est sous votre influence, votre « présence » pourra y être renforcée par l'installation d'une base militaire.
La notion de « prestige régional » est importante. Une zone encore « neutre » tombe d'autant plus facilement dans votre sphère d'influence, qu'elle est entourée de zones acquises à votre cause. C'est ce qu'on a appelé « la théorie des dominos ».
Outre les armées terrestres, chaque joueur dispose de cinq flottes dont les déplacements constituent autant de moyens de pression diplomatiques. Elles peuvent également appuyer une intervention militaire.
Ce jeu géopolitique se double d'un jeu économique. A la restriction du budget militaire correspond une certaine prospérité, mais aussi une perte d'influence. A l'inverse, en dépensant plus de 10 % de votre produit national brut, vous aurez plus d'influence, mais moins d'argent au tour suivant. La guerre nucléaire est considérée comme un échec de la guerre d'influence ou d'interventions militaires localisées. Une excellente simulation (en français).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : une demi-heure à une heure par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
prix : 140 F





COMP'OTH

Disquette pour Apple II+, IIe et IIc,
M.C.C., distribué par VIFI International.

Le programme d'Othello/Réversi *Comp'oth*, récent vainqueur du tournoi organisé au Sicob par *L'Ordinateur Individuel*, n'est pas celui qui sera commercialisé sous forme de disquette. Celui du tournoi disposait en effet d'une carte 68000 permettant d'accélérer les processus de recherche. Cela dit *Comp'oth* est un excellent programme.

Pour l'évaluer à sa juste valeur, nous l'avions confié à Paul Ralle, champion du monde 84 d'Othello. Le meilleur joueur du monde ne nous a pas caché sa surprise, perdant les trois premières parties rapides !

Aux quatre premiers des neuf niveaux de jeu, le programme affiche sa réponse dans un temps variant de 1 à 10 secondes. Il joue bien tactiquement et sa rapidité ne doit pas laisser penser qu'il joue à la va-vite. La concentration s'impose. Au cinquième niveau, il cherche à former des alignements de quatre pions à sa couleur sur les bords. Au sixième (2 minutes par coup), il joue vraiment très bien et pousse notre champion à donner le meilleur de lui-même. La faiblesse de sa bibliothèque d'ouvertures (3 premiers coups) est compensée par une bonne profondeur d'analyse tout au long de la partie (au moins 6 demi-coups).

S'il peut surprendre de temps à autre un joueur de club, il ne saurait pourtant lui résister bien longtemps. Le joueur tout venant trouvera avec *Comp'oth* un excellent adversaire, à pratiquer aux trois premiers niveaux, où il conjugue rapidité et qualité de jeu.

Son utilisation est très souple. Il est en effet possible de rejouer ses coups (en remontant jusqu'au premier), de changer de couleur en cours de partie, etc. C'est actuellement, et de loin, le meilleur programme d'*Othello* existant sur micro-ordinateur (en français).

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée d'une partie : de 10 à 90 minutes selon le niveau.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
prix : n.c.

JOHNNY REB, LA GUERRE DE SÉCESSION

Cassette pour ZX Spectrum, Commodore 64 et Oric-Atmos.
M.C.C., distribué par VIFI International.

Ce wargame, adversaire ou arbitre entre deux joueurs, qui a pour thème la guerre civile américaine, se déroule sur une page d'écran graphique représentant une zone de nature séparée verticalement en deux par une rivière. Le joueur choisit son camp, la durée de la partie, et la quantité de pions infanterie, cavalerie et artillerie de son armée — sans dépasser vingt pions par type — Cela permet de faire des parties dont la durée varie entre trente minutes et deux heures.

Le tour de jeu consiste à déplacer (ou non) ses pions infanterie et cavalerie à mesure qu'ils se mettent à clignoter. Avec les pions artillerie, le joueur a le choix entre se déplacer et tirer. Pour tirer, il faut indiquer une des huit directions offertes, puis la portée du tir (jusqu'à 20 cases). Toutes les unités situées dans la case visée ou l'une de ses voisines sont touchées. Avec les pions d'infanterie et de cavalerie, il suffit de les mettre au contact d'unités adverses pour qu'automatiquement le combat soit engagé et résolu. Les unités battues lors d'un tour sont affaiblies. Ce qui se manifeste par un changement de couleur (plus sombre). Elles ne combattent plus, dès lors, qu'avec une force résiduelle ; et peuvent être limitées en mouvement ou tout simplement disparaître.

Comme dans la plupart des wargames sur écran, à cases carrées, il faut une dizaine de minutes pour bien lire l'écran, différencier les unités et leur degré de fatigue. Passé ce temps d'adaptation, le jeu est facile et très agréable à pratiquer, que l'on soit ou non un fana de wargames. Au total, un jeu réussi (en français).

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : de 30 minutes à 2 heures par partie.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
prix : 149 F



SUBSUNK

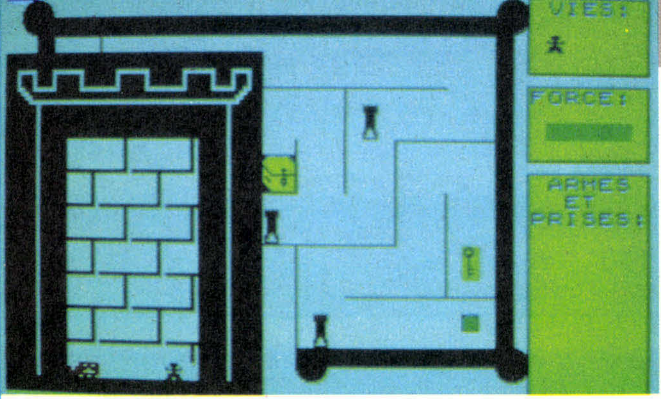
Cassette pour Amstrad CPC 464
Typhon

Mais que peut bien faire un journaliste tout seul, dans un sous-marin nucléaire abandonné et de surcroît par quelques centaines de mètres de fond ? Mystère ! Votre but sera d'arriver à quitter ce cercueil d'acier. Il n'y a qu'une seule solution, parvenir à envoyer un message radio. Évidemment la radio n'est pas en état de marche. Vous aurez à réunir tous les éléments nécessaires afin de réparer l'appareil et de le raccorder à son antenne. Une fois le message envoyé, vous n'avez qu'à attendre les secours..., à moins de sortir par vos propres moyens par les sas.

Le sous-marin en lui-même comporte deux ponts avec chacun une dizaine de pièces à explorer (chambre de torpilles, poste de commandement,...). Les dangers sont nombreux : incendies, noyade, etc. Le dialogue se fait par des phrases composées d'un verbe et d'un nom (en anglais, notice en français).

accessibilité : ▶▶▷▷▷
durée : plusieurs heures.
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
prix : 39,90 F





CHATEAU NOIR ET DRAGON ROUGE

Cassette pour Thomson MO5 et TO7 - 70 VIFI International.

Voici un jeu qui s'adresse aux 7-10 ans, sans davantage de prétentions. Il consiste à collecter des objets dans des labyrinthes pour avoir finalement accès à un trésor. Une sorte d'initiation au jeu d'aventure avec observation et tactique à la clé. Le jeu est bien fait, jamais ennuyeux, pas facile du tout, sans être décourageant ; et les dix-sept pages du manuel sont d'une parfaite clarté.

A l'écran, vous déplacez votre personnage (à « trois vies ») dans des labyrinthes (en plan ou en coupe) à l'aide des touches-flèches. Monstres, armes magiques, pièges, clés, portes, tours et autres accessoires du médiéval-fantastique sont tous là ! Les plus « âgés » prendront quand même quelque plaisir à jouer (en français).

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : plusieurs jours pour trouver une solution ; vingt minutes par partie.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
prix : 195 F



L'ILE MYSTÉRIEUSE

Deux disquettes double face, pour Apple II 48 K, IIe et IIc. Excalibur (chez Sivéa).

Vous êtes Gédéon Spilett, l'un des héros du célèbre roman de Jules Verne qui sert de base à ce jeu d'aventure sympathique. Avec les autres personnages, Cyrus, Smith, Pencroff, Nab, Harbert Brown et le chien Top, vous avez pour objectif de quitter l'île. Les pirates et — bien sûr — le capitaine Némo sont au rendez-vous...

Dans ce jeu d'aventure classique, signé Laurent Schwartz et Jean-Luc Meunier, où les actions suivent la frappe d'une phrase, nous avons particulièrement apprécié l'usage des « bulles », façon B.D.

Il est en effet possible d'interroger les personnages de rencontre ou les autres aventuriers et d'obtenir ainsi les informations nécessaires pour sortir de l'île... Un bon jeu d'aventure (en français).

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs jours à plusieurs semaines.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
prix : 500 F.



BAD MAX

Cassette et disquette pour Amstrad CPC 464 et 664 (fin d'année pour Commodore 64, Thomson MO 5 et TO 7).
Euréka.

Un jeu d'aventure en relief ! C'est le tout premier. C'est le moment de ressortir vos lunettes à anaglyphes, un œil rouge, un œil bleu ; vous vous souvenez, *Dragon du lac noir*, à la télé ! Heureusement, on en trouve une paire dans la boîte de jeu. Ducos du Hauron, l'inventeur français du procédé (en 1858) est à l'honneur. Il faut compter plusieurs minutes d'adaptation pour « vraiment » voir les objets en relief... On peut alors commencer à jouer. Le scénario est bien sûr inspiré du héros des bitumes et des écrans, *Mad Max*.

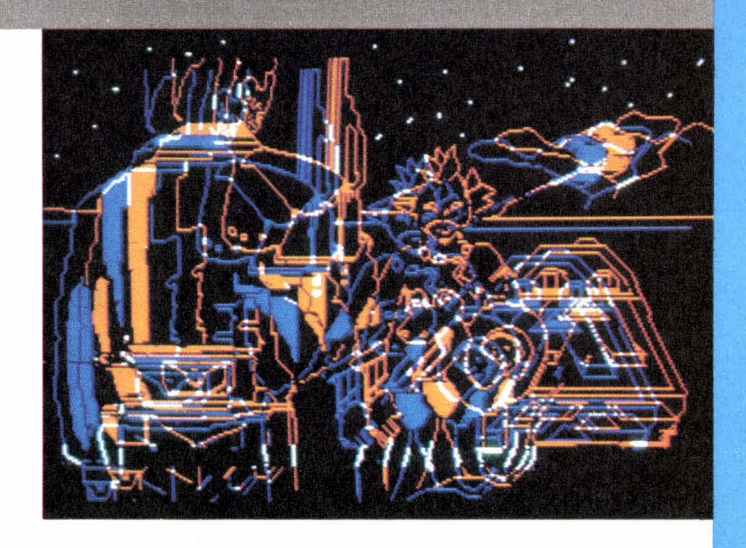
Ici, Bad Max, c'est vous. Dans la plaine vitrifiée de ce monde post-apocalyptique (violons SVP), c'est la galère. Votre « Intercepteur V8 » est en rade sèche ; votre canon scié, sans cartouche. La mort quoi ! Pris entre les punks (modèle iroquois à crête rouge) et les flics super-mécanisés, vous tentez de survivre. C'est tout ce qu'on vous demande (100 points de vie au départ, 200 pour gagner).

Comme dans tous les jeux d'aventure dits « classiques », le joueur tape un verbe suivi d'un nom pour agir. Le niveau de jeu est assez difficile, car les erreurs pardonnent rarement. Le traditionnel « vous êtes mort », vous invite à entamer une nouvelle partie...

A la fin du jeu — il faut le mériter — on peut échapper à cet enfer.

Outre le relief, ce jeu d'aventure comporte une innovation appréciable : il y a deux manières de gagner, en étant « réglo » ou « ripoux ».

Les détails aussi sont sanglants : ne vous étonnez pas de devoir découper un morceau de cadavre pour apprivoiser un chien féroce, puis de l'offrir à des enfants (il faut bien qu'ils mangent, ces petits !) Quant au Coca irradié, il fait du bien où ça fait mal... en désinfectant les plaies. Bon à savoir. Ne dites pas qu'il n'y a rien à manger ! Que faites-vous des rats, des herbes et des boîtes pour chiens, hein ! Tout le programme est accompagné de morceaux d'Allan Parson (à écouter sur casque stéréo, branché sur *Amstrad*). Les auteurs, Bruno César et Michel Martin, s'en sont donné à cœur joie dans l'humour noir. A ne pas manquer (en français, verlan et franglais).



accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs jours pour l'aventure.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ (pour le système de visualisation).
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
prix : 180 F



CARSON CITY

Cassette pour Spectrum et Amstrad CPC 464 et 664.
A.G.B.

Deux cents dollars en banque, un revolver et dix balles. Voilà tout ce qu'il vous reste lorsque vous arrivez à Carson City pour arrêter les six malfrats qui vous ont volé votre bétail. Les habitants seront heureux de vous fournir des renseignements... en échange de cent dollars ! En aucun cas, les renseignements ne seront faux, sauf s'ils émanent d'un des six malfaiteurs. La ville de Carson City comprend trois saloons, un hôtel, la maison du médecin, la boutique de l'armurier et quelques autres magasins. Dans chacun de ces lieux, vous pouvez obtenir des renseignements ou procéder à l'arrestation d'un criminel. Mais gare à la bavure ! Une erreur sur la personne se solde au mieux par quelques dents cassées, par la perte d'une grande partie de l'équipement et de tous vos dollars... au pire !

Au saloon, vous pourrez boire un coup et empocher des dollars au poker, aux dés ou encore aux machines à sous. Méfiez-vous, le jeu de dés sent l'arnaque.

Chez l'armurier, vous trouverez armes, balles et clés.

Si vous arrêtez l'un des bandits, il faudra le conduire chez le shérif. Mais ses complices vous attendent dans la rue. Là, c'est le duel, inévitable ! Vous dégainez et vous tirez en indiquant les coordonnées du malfrat sur l'écran. Attention, ce n'est pas si facile que cela !

Quelques lacunes toutefois. En cas de duel, le criminel que vous avez arrêté s'échappe un peu trop facilement ; les trois saloons sont absolument identiques et les événements aléatoires (tels que vols et attaques de banque) vous privent un peu trop souvent d'argent et d'armes. Or sans argent, la partie s'arrête et reprend au début. Hormis ces quelques défauts, un jeu agréable à pratiquer (en français).

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : une heure par partie.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
prix : 140 F

BUGS BUSTER, AU CŒUR DU 6502

Cassette pour MO5, TO7-70, Oric-Atmos, EXL 100
Free Game Blot.

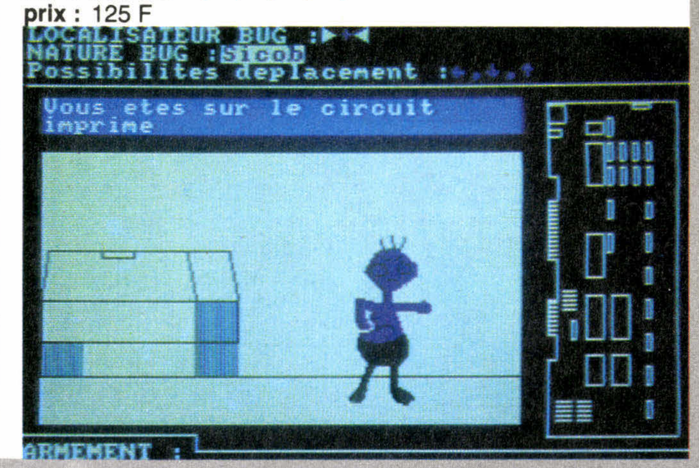
Le scénario vous met dans la peau d'un programmeur qui, tout fier, vient de finir son programme. Vous êtes content, mais ça ne dure pas longtemps ! En effet des « bugs » (parasites franglais bien connus) se sont glissés dans votre ordinateur et sont prêts à défigurer vos images, distrodre le son, détruire des lignes du listing, bref planter le programme.

A l'image du héros de *Tron*, vous êtes réduit à la taille d'un gros électron pour entrer sur les circuits imprimés. La chasse aux bugs peut commencer. La partie droite de l'écran représente la carte-mère de votre ordinateur. Vous y êtes représenté par un point. La partie centrale de l'image montre, en perspective, ce que vous voyez. Un appareil — le « nature bug » — vous précise, comme son nom l'indique, la nature du bug le plus proche.

A l'aide des touches du clavier, vous déplacez votre personnage dans la direction fournie par votre second instrument de recherche, le « Local bug ». Au début de chaque partie vous avez le choix des armes, dans votre panoplie : bouclier, trappe à bugs, laser, etc.

Le temps presse. A défaut d'entrer dans tous les circuits intégrés, la pose de pièges s'impose aux principaux carrefours. Plus le temps passe, et plus les bugs font des ravages. Sans une intervention aussi énergique que rapide votre micro annonce... qu'il est détruit ! *Bugs buster* est un cocktail de jeu d'aventure, de labyrinthe et de Pac-Man. Réussi et agréable (en français).

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée de la partie : de 5 à 15 minutes.
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
prix : 125 F



PLANETE MORTE

Cassette pour MO5
Minipuce.

A la recherche d'une expédition disparue dans le système d'Antarès, votre vaisseau est détruit. Vous voilà sur une planète désertique, où toute civilisation a disparu ou presque. Il va vous falloir survivre et trouver le moyen de quitter ce monde dévasté. Pour toute aide, vous disposez d'un radar vous donnant une vue en plan de la région où vous vous trouvez.

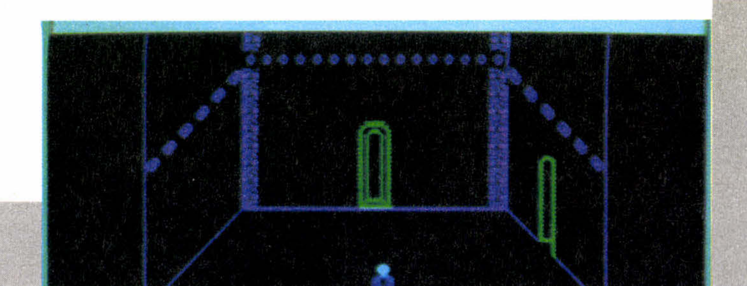
Au début de la partie, vous tapez une valeur comprise entre 0 et 255. Cette valeur correspond à une répartition particulière des éléments formant le terrain. Le jeu est donc largement renouvelable.

A l'aide des touches du clavier, vous déplacez votre personnage, en choisissant son orientation, puis sa direction. Le programme affiche ce que vous voyez dans la direction choisie. En appelant la vision radar — touche R — un plan sommaire (5 cases sur 5) apparaît. La légende indique par des couleurs les villes en ruines, les déserts, les lieux de fortes et de faibles « énergies ».

Le jeu s'adresse à ceux qui aiment les espaces immenses à explorer. Nous on aime ça... mais ceux qui aiment les combats à tous les pas seront déçus car il y a peu d'action, peut-être trop peu, et pas davantage de rencontres (ce que confirme le listing).

Pour gagner, il faut tout explorer, relever le plan des lieux à mesure qu'on y progresse. Les images proposées sont belles, quoique simples. *Planète morte* est à classer dans une catégorie à part, celle des jeux d'exploration (en français).

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs jours à une semaine par partie.
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
prix : n.c.



SONAR SEARCH

Cassette ou disquette pour Commodore 64
Réseau Planétaire.

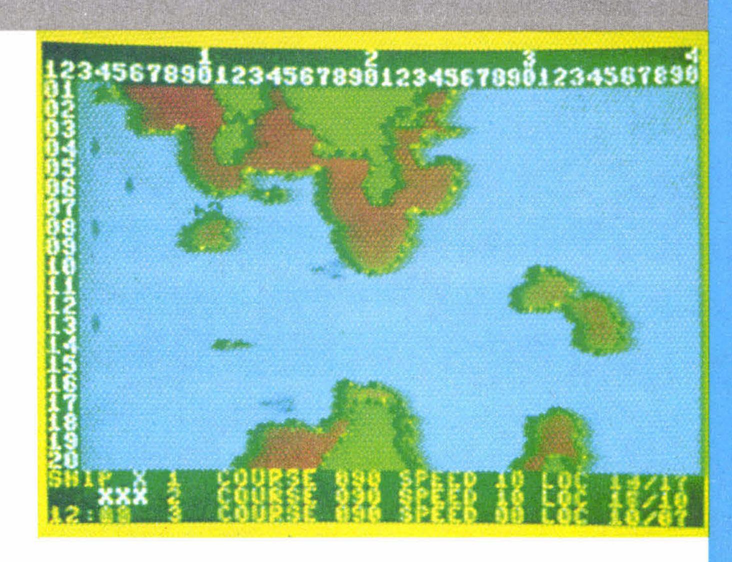
C'est l'une des meilleures simulations de lutte anti-sous-marine. Vous allez vivre les angoisses et les tensions d'un commandant de destroyers. Vos bâtiments sont équipés d'ASDIC, un émetteur-récepteur d'ondes sonores. Quand l'émission et l'écho se confondent, c'est que vous êtes à la verticale de la cible. Votre mission : empêcher cinq submersibles de gagner la haute mer par un étroit goulet, tout en protégeant un convoi de quatre cargos. Pour cela vous disposez de trois destroyers, armés de charges anti-sous-marines.

Le jeu se déroule en deux temps. Les guetteurs vous signalent l'heure d'apparition, la vitesse et le cap d'un sous-marin. Vous dirigez vos navires vers le point indiqué. Dès que le contact ASDIC est établi, le joueur entre dans la seconde phase du jeu : la chasse rapprochée.

Vous passez la main au destroyer qui, le premier, a établi le contact. Sur l'écran, la carte de la côte est remplacée par la vue en plan du destroyer. La cible renvoie l'écho ASDIC. C'est donc au son que vous dirigez le bâtiment, à l'aide des touches du clavier. Plus vous vous rapprochez, plus l'écho suit de près l'émission. Quand signal et écho se confondent, il ne vous reste plus qu'à lâcher les charges. Votre succès est salué par un petit air extrait de la « Chevauchée des Walkyries » !

Sonar search propose cinq niveaux de difficulté. Plus le niveau est élevé, plus l'effet des grenades diminue, ainsi que la portée de l'ASDIC, et plus la portée des torpilles adverses s'accroît.

Votre score dépend du nombre de sous-marins détruits, de destroyers coulés, de grenadages manqués et de la quantité de carburant utilisé. Un excellent programme (en anglais, notice en français).

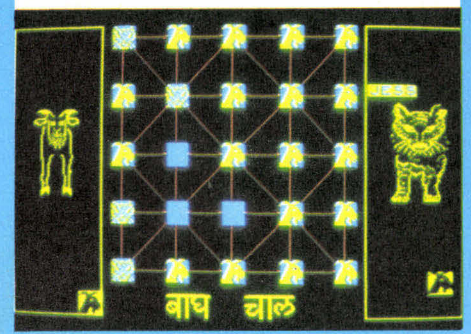


accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : une demi-heure par partie
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
prix : 280 F

On trouvera page 62, le carnet d'adresses regroupant les coordonnées de toutes les sociétés, éditrices ou distributrices, citées.



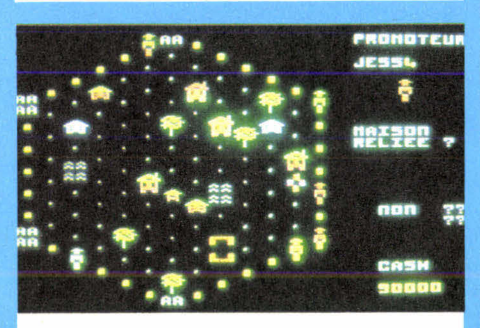
TIGRES ET CHÈVRES. *Cassette pour TO 7 + 16K, TO 7-70, MO 5, chez Free Game Blot, 145 F.* Jeu national népalais, présenté dans notre n° 14, le Bagh Chal est un excellent jeu tactique. Le programme, arbitre ou adversaire, est bien réalisé. ▶▶▶▶▶



GUTTER. *Cassette pour Amstrad 464 et 664, chez Ere Informatique.* Jeu d'adresse consistant à toucher des personnages qui rapportent des points et à éviter les autres, le tout sur une route. Joli graphiquement, mais sans intérêt. ▷▷▷▷▷

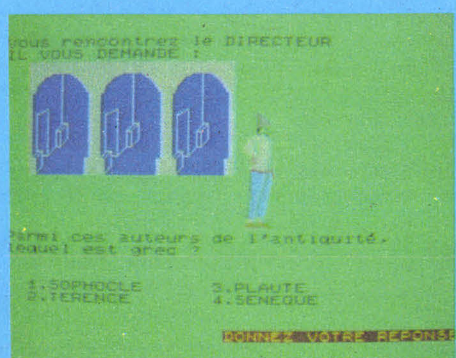


WALKYRIE 17. *Cassette pour ZX Spectrum ou Commodore 64, chez Les Aventures, 150 F.* Jeu d'aventure, où des néo-nazis construisent, de nos jours, une arme laser nécessitant un diamant spécial. Il s'agit d'aller le voler. Bien conçu. ▶▶▶▷▷



LE PROMOTEUR. *Disquette pour Atari 800 et 130 XE, chez Atarisoft, 210 F.* Programme adversaire ou arbitre simulant l'acquisition de terrain et la construction de maison. Graphisme un peu statique mais bon jeu économique tactique. ▶▶▶▶▷

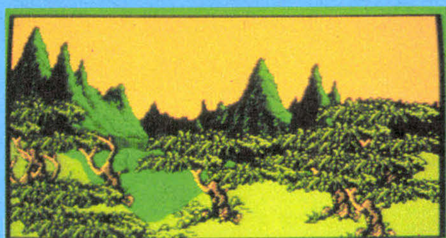
LE MUR DE BERLIN VA SAUTER ! *Disquette pour Apple II+, IIe, IIc, chez Froggy Software, 195 F.* Jeu d'aventure classique où le joueur, en solitaire, tente d'empêcher un provocateur de faire sauter le mur de Berlin. Très bien conçu. ▶▶▶▶▷



HISTOIRE DE THÉÂTRE. *Cassette pour MO 5, TO 7-70 et EXL 100, chez Free Game Blot, 125 F.* A la fois jeu d'aventure et de connaissance théâtrale. En solitaire contre le programme, le joueur a pour objectif de passer de l'orchestre à la scène pour y tenir la vedette. Tout à fait original. ▶▶▶▷▷

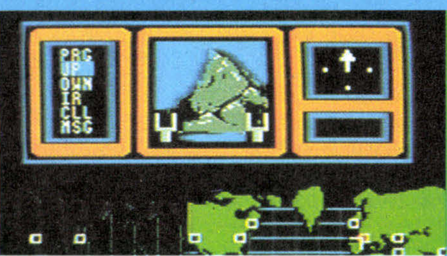


AWELE. *Disquette pour Macintosh, 400 F, chez Topics.* Le programme, adversaire ou arbitre, propose deux versions du célèbre jeu africain (awélé Baoulé ou Tam-tam Apachi). Le jeu se pratique à la « souris ». ▶▶▶▶▷

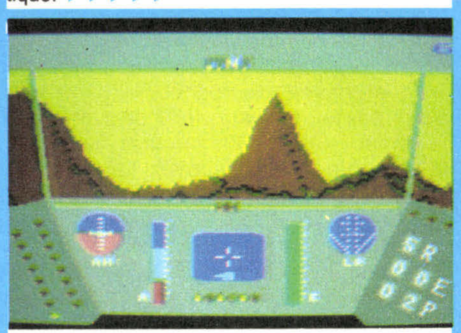


WARLORD. *Cassette pour Amstrad 464, chez Guillemot International Software.* Jeu d'aventure à thème fantastique. Vous êtes envoyé avec un chef romain dans un monde parallèle. Le premier qui reviendra gagnera la guerre. Parmi les plus belles images sur Amstrad. ▶▶▶▷▷

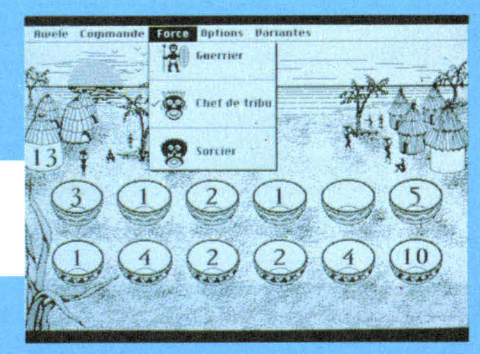




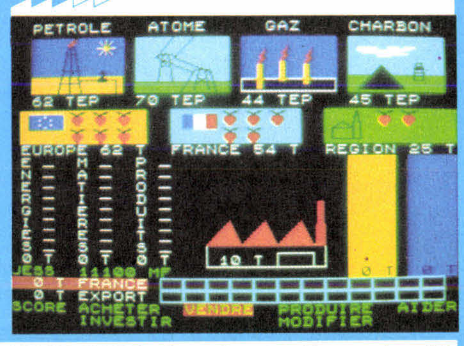
HACKER. *Cassette et disquette pour Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad et Atari, chez Activision, 120 F et 160 F.* Simulation du branchement accidentel sur un réseau confidentiel. Le mot LOGON apparaît sur votre écran... que faites-vous ? Jeu d'aventure à thème télématique. ▶▶▶▶▷



RESCUE ON FRACTULUS ! *Cassette et disquette pour Atari, Commodore 64 et Apple, chez Activision, 120 F et 160 F.* Superbe simulateur de vol d'engin spatial de combat. Tableau de bord avec 15 indicateurs ! Dessins d'écran réalisés par les studios Lucasfilm. Notice en français. ▶▶▶▷▷

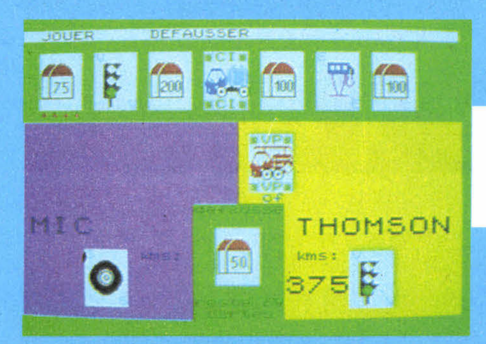


UNE AFFAIRE EN OR. *Cassette pour TO 7 + 16 Ko, TO 7 70, MO 5, EXL 100, Alice + 16 Ko, Alice 90, Amstrad et Oric, chez Free Game Blot, 155 F.* Jeu de simulation économique, adversaire ou arbitre. Le vainqueur est celui qui s'impose sur le marché de la compote de pommes. Bon jeu à plusieurs joueurs. ▶▶▶▷▷



ROAD RACE. *Cassette pour Commodore 64, 95 F, chez Typhon.* Simulateur de rallye automobile à travers les États-Unis. La conduite est un jeu d'arcade, mais la gestion du carburant et le choix du parcours est tactique. Un jeu d'arcade pas bête ! ▶▶▷▷▷

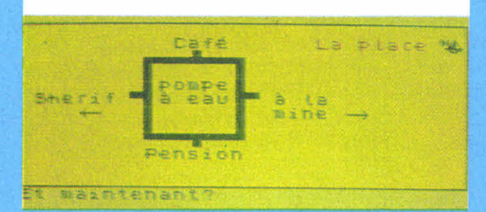
POSEIDON. *Cassette pour TO 7, TO 7-70, MO 5, Amstrad CPC 464 et 664, chez Cobra soft, 220 F.* Jeu d'aventure graphique et animé où le joueur, en solitaire, doit retrouver Sapho la sirène. L'Atlantide, les monstres mythologiques et les objets magiques participent à l'aventure. Bon jeu, mais pour jeunes surtout. ▶▶▷▷▷



WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO ? *Jeu d'aventure sur disquette pour Apple IIe et IIc, 560 F, chez Sivéa.* Vous êtes détective. Votre mission est d'identifier et d'arrêter l'auteur d'un cambriolage. Originalité, le jeu est livré avec les 900 pages du *World Almanach*, le Quid américain ! Amusant (pour les anglophiles). ▶▶▶▷▷

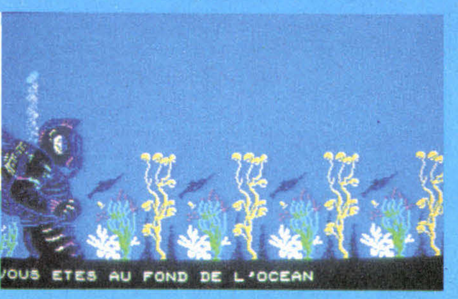


LA VILLE FANTÔME. *Cassette pour ZX Spectrum, chez Les Aventures, 100 F.* Jeu d'aventure pour débutants. Vous êtes dans une ville du Far West et cherchez à découvrir la mine d'or d'un certain Zeek, assassiné. But du jeu : rapporter une pépite chez le shérif. ▶▷▷▷▷

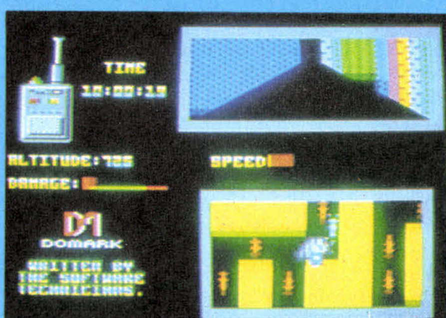


TOUTANKHAMON. *Cassette pour TO 7-70, MO 5 ou TO 9, chez No Man's Land, 180 F.* Il s'agit d'un jeu d'aventure - concours, avec en prime de nombreux cryptogrammes à résoudre. Premier prix : une croisière sur le Nil ! (informations au (1) 48.40.24.31. ▶▶▶▷▷





MILLE BORNES. *Cassette pour TO 7 + 16K, TO 7-70, MO 5, et EXL 100, chez Free Game Blot, 145 F.* Cet « inusable » jeu de société passe bien de la table à l'écran comme adversaire ou arbitre. Réussi. ▶▶▶▷▷



10 000. *Cassette pour EXL 100, chez Initiel, 99 F.* Le jeu consiste à obtenir le score exact de 10 000 points. Les points sont accumulés par des lancers de dés gérés par le programme, arbitre ou adversaire. Sympa, mais vite épuisé. ▶▷▷▷▷



TREASURE ISLAND. *Jeu d'aventure sur disquette pour Apple IIe et IIc, 380 F, chez Sivéa.* Vous revivez les aventures de Jules Verne sur l'Ile au trésor. Le scénario guide bien le joueur. Page graphique mi-texte, mi-dessin. Bien réalisé. En anglais. ▶▶▶▷▷

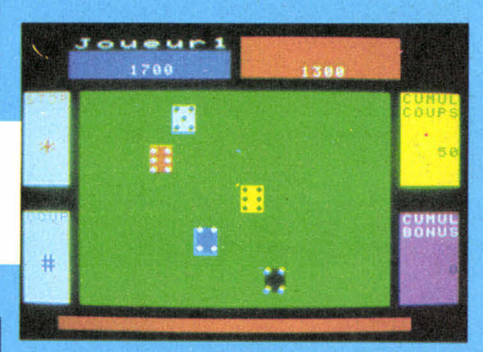


TOUR DE FRANCE. *Cassette pour Commodore 64, chez Activision, 140 F.* Jeu d'arcade simulant 16 étapes de course contre la montre. Tout se règle au joystick (changement de braquet, « en danseuse », freinage, etc.). Rien que de l'adresse. Mais c'est bien réalisé graphiquement. ▶▷▷▷▷

5/5. *Cassette pour Commodore 64 et ZX Spectrum, chez Ere Informatique et P.S.S., 69 F.* Cinq programmes pour C 64 sur une face ; cinq autres, pour Spectrum sur l'autre. Joystick obligatoire dans les deux cas. Réflexion, aventure et arcade. Un bon rapport qualité/prix. ▶▶▶▶▷



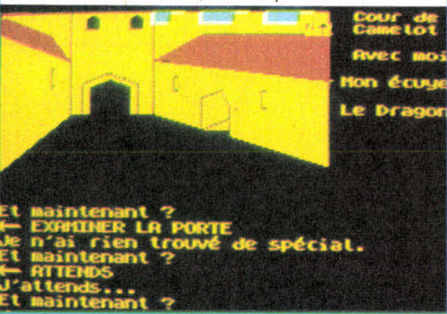
DANGEREUSEMENT VOTRE. *Cassette et disquette pour Commodore 64, Oric, ZX Spectrum et Amstrad CPC 464 chez Domak 150 F et 200 F.* Trois jeux dont deux d'arcade et un d'arcade-aventure (menu de choix d'actions). Le jeu simule trois scènes du film de James Bond du même nom. (En anglais). ▶▶▷▷▷



BOXING. *Cassette pour Commodore 64, Amstrad CPC 464 et ZX Spectrum, chez Activision, 120 F.* Jeu d'arcade simulant un combat de boxe contre des adversaires gérés par le programme. En trois rounds. Bien réalisé mais sans grand intérêt tactique. ▶▷▷▷▷

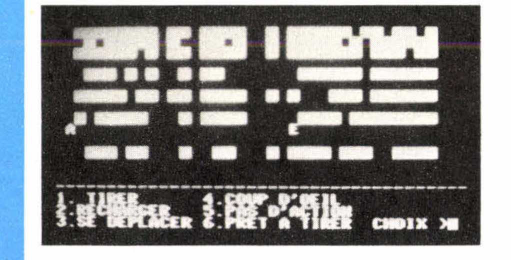


LA QUÊTE DU CHEVALIER. *Cassette pour Spectrum chez Les Aventures, 140 F.* Jeu d'aventure, médiéval, classique. ▶▶▷▷▷



RÈGLEMENT DE COMPTE A OCTET-CORRAL...

Vous êtes le shérif de Tombstone. Les terribles frères Brady et leurs acolytes viennent d'arriver en ville pour en finir avec vous. Morte de peur, la population s'est barricadée. Vous êtes donc seul, avec pour tous compagnons votre six-coups et votre étoile...



joueur : en solitaire contre le programme ; **matériel :** un micro-ordinateur disposant d'au moins 10 K-octets de mémoire vive. Le listing a été tapé sur *Apple II* ; il est aisément transposable sur les autres machines en suivant la table d'équivalence. Le jeu est en mode texte pour être le plus standard possible. A vous d'y ajouter les éléments graphiques propres à votre micro (haute résolution, redéfinition de caractères, etc.).

le début de la partie :

- le programme vous demande de créer votre personnage. Pour cela, vous devrez répartir 40 points sur trois caractéristiques : agilité, précision et rapidité. Ces deux dernières ont trait précisément à votre revolver (colt à barillet à six coups).
- le terrain, représentant le plan de la ville, apparaît à l'écran, ainsi que votre personnage symbolisé par un **A**. Si l'aspect des lieux vous convient, tapez O (pour oui), puis RETURN (ou ENTRÉE ou ENTER). Sinon, tapez N, puis RETURN et un nouveau plan apparaîtra.

le tour de jeu :

chaque tour de jeu commence par la présentation de trois tableaux : rappel, posture et comportement.

a. la table « rappel » vous indique votre posture (debout ou allongé), la quantité de munitions contenue dans votre ceinturon et vos points de vie, 3 au début de la partie.

b. la table « posture » vous demande si vous désirez changer de posture. Vous avez le choix entre (1) pour « pas de changement » ; (2) pour « se mettre debout » ; ou (3) pour « se mettre à plat ventre ». Il faut savoir que la position allongée réduit votre mobilité, mais accroît en revanche votre précision au tir. A l'inverse, debout, vous serez plus mobile, mais moins précis.

c. la table « comportement » vous offre six options : (1) tirer ; (2) recharger votre arme ; (3) vous déplacer ; (4) jeter un coup d'œil ; (5) pas d'action, attendre ; ou (6) prêt à tirer (embuscade).

Vous taperez le chiffre correspondant au comportement de votre choix, puis RETURN.

D'entrée de jeu, puis à chaque tour, le programme ne fait apparaître vos adversaires que si vous êtes réellement en mesure de les « voir », comme si vous étiez sur le terrain. Une « interpolation linéaire » teste la valeur des cases (rue ou bâtiment) coupées par la droite qui vous relie à chacun de vos adversaires. Les angles de vue sont parfaitement respectés.

Voyons maintenant de plus près les six comportements possibles.

1. *Tirer :* le tir n'est possible que si au moins un adversaire est visible. Si c'est le cas, il vous sera demandé de désigner la cible. Vos adversaires apparaissent à l'écran sous la forme de lettres, de B à I. Si D est visible et que vous désiriez tirer sur lui, il vous suffira de taper D, suivi de RETURN. En fonction de la distance qui vous sépare de votre adversaire, de votre précision au tir et de votre posture, le programme vous dira si le tir est ou non réussi. Chacun de vos adversaires a des points de vie. N'oubliez pas que le barillet de votre revolver ne contient que six balles. Pour éviter qu'il fasse simplement « clic » (au lieu de « BAM ! »), une fois nez à nez avec un adversaire, pensez à le recharger de temps à autre.

2. *Recharger :* par ce choix, vous consacrez votre tour à recharger le barillet de votre arme. Il n'est pas nécessaire d'attendre qu'il soit vide pour le faire. Mais, si à ce moment vos adversaires vous découvrent, ils n'attendront pas que vous ayez fini pour tirer. Normal...

3. *Déplacement :* comme vos adversaires, vous pouvez vous déplacer dans quatre directions, désignées chacune par un chiffre (voir figure 1). Si vous choisissez

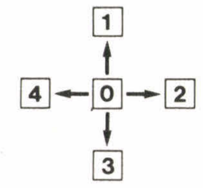


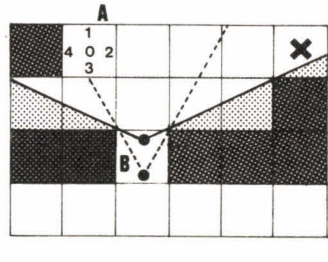
Figure 1 : *pour déplacer votre personnage, tapez le chiffre correspondant à votre choix. Exemple, en tapant 1, il se déplace vers le haut.*

de vous déplacer, le programme vous demandera trois précisions :

— la direction (tapez 1 à 4 ou 0 si vous avez, finalement, choisi de ne pas vous déplacer !)

— le nombre de cases de déplacement. Vous pouvez vous déplacer de 1 à 4 cases si vous êtes debout et seulement d'une case si vous êtes allongé.

— l'orientation de votre « vigilance » (une valeur de 0 à 4). Ce choix simule le fait que votre personnage peut se pencher légèrement vers le nord, l'est, le sud ou l'ouest, tout en faisant attention à ce qui se passe dans toutes les directions. Vous devez choisir la position de votre « œil » dans la case où se trouve votre personnage. La figure 2 montre les différents angles de vue qu'a votre personnage en fonction de son choix. Sur l'exemple choisi, celui d'un personnage entre deux bâti-



bâtiments **angle mort**

Figure 2 : *dans chaque case, vous devez orienter la « vigilance » de votre personnage. En A, les points de vue possibles. En B, le joueur a choisi le point de vue 1 ; il voit l'adversaire représenté par une croix. S'il avait choisi le point de vue 3 (en pointillé), il ne l'aurait pas vu.*

ments : on comprend aisément qu'il est préférable de se pencher vers (1) le nord pour avoir une meilleure chance de distinguer un adversaire. En choisissant 0, votre perception sera celle vue du centre de la case.

Le programme déplace votre personnage, puis teste si un ou plusieurs adversaires sont visibles. Le déplacement ne permet pas d'avoir l'initiative du tir : ce sont les premiers qui « voient » qui tirent les premiers, bien sûr ! Aussi existe-t-il d'autres procédures, plus prudentes et qui, généralement, précéderont votre déplacement. Les voici.

4. *Jeter un coup d'œil :* comme son nom l'indique, cette procédure permet de se pencher franchement dans une direction (au coin d'un bâtiment) pour voir si des adversaires sont présents. Si c'est le cas, vous les verrez apparaître à l'écran, puis disparaître. Dans ce cas, pas question de tirer. Vos adversaires ne riposteront pas. On considère que ce « coup d'œil » est discret... Vous indiquerez au programme la direction (de 1 à 4) dans laquelle vous vous penchez. Tout se passera alors comme si votre personnage était dans la case adjacente, dans la direction choisie.

5. *Pas d'action.* Vous attendez qu'un de vos adversaires se montre.

6. *Prêt à tirer :* c'est l'embuscade ! Vous ne vous déplacez pas, vous êtes donc mieux en mesure de contrôler votre environnement et d'être le premier à tirer si un adversaire se présente. Dans ce cas, vous aurez toujours l'initiative, sans que vos adversaires puissent riposter dans le même tour. Respectez (sans qu'elle soit contrôlée par le programme) la règle suivante : n'utilisez cette procédure que si aucun adversaire n'était visible au tour précédent. Le contraire ne serait pas réaliste. En fait, vous l'utiliserez quand, après avoir jeté un coup d'œil, vous pensez qu'un adversaire se rapproche de vous et qu'il apparaîtra bientôt dans votre champ de vision.

conseil

Pour vous aider à faire vos premiers pas dans le dur métier — mais ô combien glorieux — de shérif, vous utiliserez de préférence la séquence suivante : déplacement à couvert jusqu'au coin de la rue ; coup d'œil sur l'espace à traverser à découvert (repérage d'un adversaire) ; position allongée ; déplacement d'une case (en rampant) ou « prêt à tirer ». Notre programme vous permettra de simuler complètement le comportement classique des héros de western... Mais attention, vous n'êtes pas John Wayne,... vous n'avez que trois points de vie...

Instructions	équivalences	micro-ordinateurs
HOME effacer l'écran :	CLS	1, 3, 4, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 18,19
	GRAPHICS 0	2
	CLEAR	6, 16
	CALL CLEAR	14
	PRINT CHR$(12)	5
	PRINT CHR$(159)	17
GET A$ attente d'appui sur une touche : 3, 11	A$ = INKEY$	1, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19
	A$ = KEY$	10
	CALL KEY$	14
	IF GETC = 0 GOTO ×	5
	WAIT TIME t (t=20 ms)	5
	INPUT A$ (appui sur RETURN)	2
	GET$	4
HTAB X : VTAB Y affichage d'un signe en un point précis de l'écran :	PRINT AT X, Y	1, 3, 12, 13
	LOCATE X, Y	15, 19
	POKE 1024+X+(40 × Y), Z	4
	CURSOR X : (23 − Y)	5
	CURSOR X : CURSOR Y	17
	POSITION X, Y	2
	CURSOR (X, Y)	8
	PRINT @ X, Y	9
	CURSOR X, Y	16
	PRINT AT X : PRINT AT Y	6
	POS (X) : POS (Y)	7, 10
	PLOT X, Y, A$	11, 3
	CALL H CHAR (X, Y)	14
	V POKE 0 + (40 × Y) + X, car	18

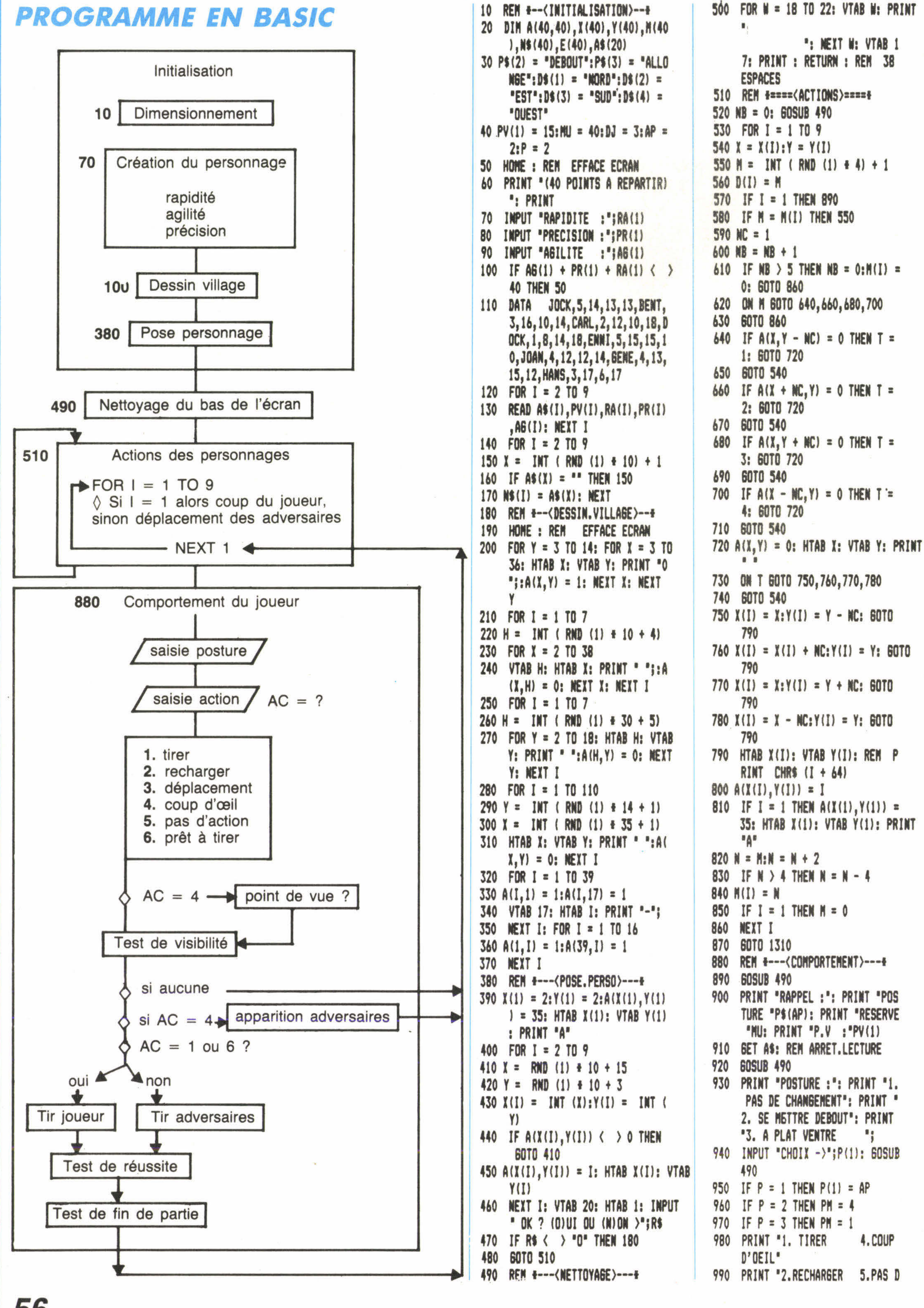
1. Alice, MC 10 ; 2. Atari ; 3. Atmos ; 4. Commodore 64 ; Vic 20 ; 5. DAI ; 6. Dragon ; 7. Electron ; 8. Hector ; 9. Laser ; 10. Lynx ; 11. Oric 1 ; 12. ZX 81 ; 13. Spectrum ; 14. TI 99/4A ; 15. MO 5, TO7 ; 16. Yeno, Sega ; 17. VG 5000 ; 18. MSX ; 19. Amstrad.

Table d'équivalence des micros.

LISTE DES VARIABLES

A, A1, A2, B, M(, T, U : variables intermédiaires, servant à la sauvegarde temporaire d'une valeur ;
G, I, K, V, W, Z, S : variables de boucles FOR...NEXT ;
A$, R$: variables de saisie de chaînes de caractères :
A(X,Y) : valeur de la case de coordonnées X et Y ;
AC : numéro de l'action choisie par le joueur (1 à 6) ;
AG(: (lire « AG de ») agilité du personnage I (I de 1 à 9) ;
AP : ancienne posture du personnage du joueur ;
CB : cible visée par son numéro ;
CD : si CD = 1, alors le personnage jette seulement un coup d'œil ;
D$(: la direction adoptée (en lettres) ;
DC : distance à la cible ;
DX et **DY :** les distances en X et Y à la cible ;
H : valeur aléatoire ;
L$: la cible du personnage sous forme de lettre ;
M : direction du mouvement (1 à 4) ;
M(: sauvegarde de la précédente direction choisie ;
MU : nombre de munitions (ceinturon) ;
N : correction de la direction des adversaires ;
N$(I) : nom de l'adversaire I (lettres) ;
NB : nombre d'essais de mouvements des adversaires ;
NC : nombre de cases de déplacement (1 à 4);
P : numéro désignant la posture du personnage ;
PM : contrôle du mouvement en fonction de la posture ;
PR(I) : précision au tir du personnage I ;
PV(I) : points de vie du personnage I ;
R : si R ⩾ 1, il y a « vision » entre le personnage du joueur et un ou plusieurs de ses adversaires.
TP : temporisation.
TV : nombre de balles utilisées dans le barillet.
VG : vigilance. Précise dans quelle direction le personnage s'incline pour observer son environnement.
VS(I) : identique à R, mais en fonction du personnage I.
X(I) et **Y(I) :** position de I, en X et en Y.
YT : (essentiel) valeur de Y en fonction de X permettant de savoir si une case est vide ou occupée par un obstacle.

PROGRAMME EN BASIC




```
10  REM *--(INITIALISATION)--*
20  DIM A(40,40),X(40),Y(40),M(40
    ),N$(40),E(40),A$(20)
30 P$(2) = "DEBOUT":P$(3) = "ALLO
    NGE":D$(1) = "NORD":D$(2) =
    "EST":D$(3) = "SUD":D$(4) =
    "OUEST"
40 PV(1) = 15:MU = 40:DJ = 3:AP =
    2:P = 2
50  HOME : REM  EFFACE ECRAN
60  PRINT "(40 POINTS A REPARTIR)
    ": PRINT
70  INPUT "RAPIDITE  :";RA(1)
80  INPUT "PRECISION :";PR(1)
90  INPUT "AGILITE   :";AG(1)
100  IF AG(1) + PR(1) + RA(1) < >
    40 THEN 50
110  DATA   JOCK,5,14,13,13,BENT,
    3,16,10,14,CARL,2,12,10,18,D
    OCK,1,8,14,18,ENNI,5,15,15,1
    0,JOAN,4,12,12,14,GENE,4,13,
    15,12,HANS,3,17,6,17
120  FOR I = 2 TO 9
130  READ A$(I),PV(I),RA(I),PR(I)
    ,AG(I): NEXT I
140  FOR I = 2 TO 9
150 X =  INT ( RND (1) * 10) + 1
160  IF A$(X) = "" THEN 150
170 N$(I) = A$(X): NEXT
180  REM *--(DESSIN.VILLAGE)--*
190  HOME : REM   EFFACE ECRAN
200  FOR Y = 3 TO 14: FOR X = 3 TO
    36: HTAB X: VTAB Y: PRINT "O
    ";:A(X,Y) = 1: NEXT X: NEXT
    Y
210  FOR I = 1 TO 7
220 H =  INT ( RND (1) * 10 + 4)
230  FOR X = 2 TO 38
240  VTAB H: HTAB X: PRINT " ";:A
    (X,H) = 0: NEXT X: NEXT I
250  FOR I = 1 TO 7
260 H =  INT ( RND (1) * 30 + 5)
270  FOR Y = 2 TO 18: HTAB H: VTAB
    Y: PRINT " ":A(H,Y) = 0: NEXT
    Y: NEXT I
280  FOR I = 1 TO 110
290 Y =  INT ( RND (1) * 14 + 1)
300 X =  INT ( RND (1) * 35 + 1)
310  HTAB X: VTAB Y: PRINT " ":A(
    X,Y) = 0: NEXT I
320  FOR I = 1 TO 39
330 A(I,1) = 1:A(I,17) = 1
340  VTAB 17: HTAB I: PRINT "-";
350  NEXT I: FOR I = 1 TO 16
360 A(1,I) = 1:A(39,I) = 1
370  NEXT I
380  REM *---(POSE.PERSO)---*
390 X(1) = 2:Y(1) = 2:A(X(1),Y(1)
    ) = 35: HTAB X(1): VTAB Y(1)
    : PRINT "A"
400  FOR I = 2 TO 9
410 X =  RND (1) * 10 + 15
420 Y =  RND (1) * 10 + 3
430 X(I) =  INT (X):Y(I) =  INT (
    Y)
440  IF A(X(I),Y(I)) < > 0 THEN
     GOTO 410
450 A(X(I),Y(I)) = I: HTAB X(I): VTAB
    Y(I)
460  NEXT I: VTAB 20: HTAB 1: INPUT
    " OK ? (O)UI OU (N)ON >";R$
470  IF R$ < > "O" THEN 180
480  GOTO 510
490  REM *---(NETTOYAGE)---*
500  FOR W = 18 TO 22: VTAB W: PRINT
    "
                  ": NEXT W: VTAB 1
    7: PRINT : RETURN : REM  38
    ESPACES
510  REM *====(ACTIONS)====*
520 NB = 0: GOSUB 490
530  FOR I = 1 TO 9
540 X = X(I):Y = Y(I)
550 M =  INT ( RND (1) * 4) + 1
560 D(I) = M
570  IF I = 1 THEN 890
580  IF M = M(I) THEN 550
590 NC = 1
600 NB = NB + 1
610  IF NB > 5 THEN NB = 0:M(I) =
    0: GOTO 860
620  ON M GOTO 640,660,680,700
630  GOTO 860
640  IF A(X,Y - NC) = 0 THEN T =
    1: GOTO 720
650  GOTO 540
660  IF A(X + NC,Y) = 0 THEN T =
    2: GOTO 720
670  GOTO 540
680  IF A(X,Y + NC) = 0 THEN T =
    3: GOTO 720
690  GOTO 540
700  IF A(X - NC,Y) = 0 THEN T =
    4: GOTO 720
710  GOTO 540
720 A(X,Y) = 0: HTAB X: VTAB Y: PRINT
    " "
730  ON T GOTO 750,760,770,780
740  GOTO 540
750 X(I) = X:Y(I) = Y - NC: GOTO
    790
760 X(I) = X(I) + NC:Y(I) = Y: GOTO
    790
770 X(I) = X:Y(I) = Y + NC: GOTO
    790
780 X(I) = X - NC:Y(I) = Y: GOTO
    790
790  HTAB X(I): VTAB Y(I): REM  P
    RINT  CHR$ (I + 64)
800 A(X(I),Y(I)) = I
810  IF I = 1 THEN A(X(1),Y(1)) =
    35: HTAB X(1): VTAB Y(1): PRINT
    "A"
820 N = M:N = N + 2
830  IF N > 4 THEN N = N - 4
840 M(I) = N
850  IF I = 1 THEN M = 0
860  NEXT I
870  GOTO 1310
880  REM *---(COMPORTEMENT)---*
890  GOSUB 490
900  PRINT "RAPPEL :": PRINT "POS
    TURE "P$(AP): PRINT "RESERVE
     "MU: PRINT "P.V  :"PV(1)
910  GET A$: REM ARRET.LECTURE
920  GOSUB 490
930  PRINT "POSTURE :": PRINT "1.
     PAS DE CHANGEMENT": PRINT "
    2. SE METTRE DEBOUT": PRINT
    "3. A PLAT VENTRE     ";
940  INPUT "CHOIX ->";P(1): GOSUB
    490
950  IF P = 1 THEN P(1) = AP
960  IF P = 2 THEN PM = 4
970  IF P = 3 THEN PM = 1
980  PRINT "1. TIRER      4.COUP
    D'OEIL"
990  PRINT "2.RECHARGER   5.PAS D
```

```
  'ACTION'
1000  PRINT "3.SE DEPLACER 6.PRET
      A TIRER  ";: INPUT "CHOIX >
      ";AC
1010 AP = P
1020  GOSUB 490
1030  ON AC GOTO 1310,1040,1110,1
      230,860,1310
1040  REM *---(RECHARGER)---*
1050  IF MU <  = 0 THEN  PRINT "T
      ERMINE": GOTO 620
1060 MU = MU - TV:TV = 0
1070  IF MU - TV < 0 THEN TV =  ABS
      (MU - TV)
1080  PRINT "OK !": GET A$
1090 M = 0
1100  GOTO 620
1110  REM *---(SE.DEPLACER)---*
1120  GOSUB 490
1130  INPUT "DIRECTION ?";M
1140  INPUT "NB DE CASES (1-4)";N
      C
1150  IF NC > PM THEN  PRINT "NON
      ": GOTO 1120
1160  INPUT "VIGILANCE COTE (0-4)
      >";VG
1170  IF VG = 0 THEN RX = .5:RY =
      .5
1180  IF VG = 1 THEN RX = .5:RY =
      .2
1190  IF VG = 2 THEN RX = .2:RY =
      .5
1200  IF VG = 3 THEN RX = .5:RY =
      .8
1210  IF VG = 4 THEN RX = .2:RY =
      .5
1220  GOTO 620
1230  REM *---(COUP.D'OEIL)---*
1240  GOSUB 490
1250 CD = 1
1260  INPUT "VOUS VOUS PENCHEZ VE
      RS...(1-4):";VG
1270  IF VG = 1 THEN RX = .5:RY =
      - .5
1280  IF VG = 2 THEN RX = 1.5:RY =
      .5
1290  IF VG = 3 THEN RX = .2:RY =
      1.5
1300  IF VG = 4 THEN RX =  - .5:R
      Y = .5
1310  REM *---<(REGARDS)>---*
1320  FOR S = 2 TO 9: HTAB X(S): VTAB
      Y(S): PRINT " ": NEXT S
1330 X = X(1):Y = Y(1)
1340  GOSUB 490
1350  FOR Z = 2 TO 9
1360  VTAB 18: PRINT "*"
1370 DY = Y - Y(Z)
1380 DX = X - X(Z)
1390  IF DX <  > 0 THEN 1440
1400  FOR V = Y TO Y(Z) STEP  -  SGN
      (DY)
1410  IF A(X,V) = 1 THEN V = Y(Z)
      : GOTO 1430
1420  IF A(X,V) = Z THEN  HTAB X:
      VTAB V: PRINT  CHR$ (Z + 64
      ):VS(Z) = 1:VS(1) = 1: GOTO
      1560
1430  NEXT V: GOTO 1570
1440  FOR K = X + RX TO X(Z) + RX
      STEP  - ( SGN (DX) * .5)
1450 YT = Y + (Y(Z) - Y) / (X(Z) -
      X) * (K - X)
1460 YT = YT + RY
1470  IF K <  = 0 OR YT <  = 0 THEN
      1570
1480  IF A( INT (K), INT (YT)) =
      1 THEN 1560
1490  NEXT K
1500  HTAB  INT (K): VTAB  INT (Y
      T): PRINT  CHR$ (Z + 64):X(Z
      ) =  INT (K):Y(Z) =  INT (YT
      ):VS(Z) = 1:VS(1) = 1
1510  IF CD = 0 THEN 1540
1520  FOR TP = 1 TO 500: NEXT TP
1530  HTAB  INT (K): VTAB  INT (Y
      T): PRINT  CHR$ (Z + 64): HTAB
       INT (K): VTAB  INT (YT): PRINT
      " "
1540  VTAB 20: PRINT N$(Z)
1550  FOR TP = 1 TO 700: NEXT TP
1560  VTAB 18: PRINT " "
1570  NEXT Z
1580  IF CD = 1 THEN CD = 0: GOTO
      510
1590  REM *------(TIRER)-----*
1600  GOSUB 490
1610  IF AC <  > 1 AND AC <  > 6 THEN
      1800
1620  FOR G = 2 TO 9:R = R + VS(G
      ): NEXT G
1630  IF R = 0 THEN  GOTO 510
1640 R = 0
1650  PRINT "DESIGNER LA CIBLE :
      ";: INPUT "";L$
1660  IF TV = 6 THEN  PRINT "CLIC
      ": GET R$: GOTO 1800
1670 TV = TV + 1: PRINT "BAM!"
1680 CB =  ASC (L$) - 64
1690  IF CB > 9 THEN  VTAB 20: GOTO
      1620
1700 DX = X(1) - X(CB)
1710 DY = Y(1) - Y(CB)
1720 DC =  INT ( SQR ((DX ^ 2) +
      (DY ^ 2)))
1730  GOSUB 490
1740 RT = (PR(1) * (P(1) * 5)) -
      (DC ^ 1.2): VTAB 18: PRINT "
      VOUS TIREZ =" INT (RT): GET
      R$
1750  IF RT <  = 50 THEN  PRINT "
      RATE!": GOTO 1800
1760  PRINT N$(CB)" EST TOUCHE!"
1770 PV(CB) = PV(CB) - 1
1780  IF PV(CB) = 0 THEN  PRINT N
      $(CB)" EST MORT":M(CB) = 1
1790  IF AC = 6 OR AC = 4 THEN 19
      20
1800  FOR T = 2 TO 9
1810  IF VS(T) = 0 THEN 1910
1820 DX = X(1) - X(T)
1830 DY = Y(1) - Y(T)
1840 DC =  INT ( SQR ((DX ^ 2) +
      (DY ^ 2)))
1850  GOSUB 490
1860 RT = (PR(T) * 4) - (DC ^ 1.2
      ) + RA(T) + AB(T): PRINT "TI
      R !": GET R$
1870  IF RT <  = 50 THEN  PRINT "
      RATE!": GOTO 1910
1880  PRINT "VOUS ETES TOUCHE!"
1890 PV(1) = PV(1) - 1
1900  IF PV(1) = 0 THEN  PRINT "V
      OUS ETES MORT": END
1910  NEXT T
1920  FOR G = 1 TO 9:VS(G) = 0: NEXT
      G:NC = 1: GOTO 510
```

Michel Brassinne

MICRO-TENDANCES

• **Les micros huit bits ont du souffle...** Dilemme pour les constructeurs d'informatique grand public. La question qu'ils doivent résoudre — et qui concerne directement les joueurs — est la suivante : faut-il encore commercialiser des micros construits autour de lents, mais classiques, microprocesseurs 8 bits, assurant la compatibilité des nouvelles machines avec le reste de la gamme et donc la pérennité de la collection de programmes des joueurs OU faut-il se lancer vers les micros 16 bits, beaucoup plus rapides, mais avec une collection de programmes au point zéro ? Chacun répond à sa manière (voir micros pour joueurs, page 40).

• **Le nouveau standard : 128 Ko !** Tous les nouveaux micros adoptent la taille mémoire de 128 Kilo-octets, tant chez Amstrad (le 6128) que chez Commodore (le C 128). Chez Atari, après le 130 XE, on se lance déjà vers « les plus de 500 Ko » (Atari 520 ST). Pendant ce temps les vieilles machines 48 K se bradent (exemple : Atari 800 XL à 1 000 F !).

• **Des programmes, oui mais pour Amstrad.** Les éditeurs programment comme des fous, mais surtout pour la gamme imposée par Amstrad (CPC 464, 664 et 6128). Quand il leur reste un peu de temps, ils traduisent d'anciens logiciels qui ont bien marché sur Oric-Atmos ou Spectrum, mais toujours pour Amstrad. Dans une moindre mesure mais de manière stable pour C 64, MO 5 et TO 7 et assez marginalement pour les autres...

• **Contre les pirates...** La première solution et sans doute la plus efficace, c'est la *guerre des prix.* Si aucun éditeur ne s'est encore lancé en France dans le « freeware » (distribution gratuite de logiciels que les utilisateurs paient seulement s'ils sont contents !), déjà certains « écrasent » les prix, comme la société Typhon avec ses programmes à 39 F. A ce prix-là, il est évident qu'on préfère avoir l'original avec une documentation correcte, plutôt qu'une copie incertaine et des photocopies douteuses. A 500 ou 600 F, c'est différent !
La deuxième tentation de l'éditeur, c'est de réduire son activité dans... l'édition ! Pour se tourner vers la production de *matériel informatique.* Loriciels se lance avec succès dans cette voie envisagée par tous les éditeurs, avec *Loritel*, un système de télécommunication (lire téléphone-moi ton programme, page 38).
Troisième possibilité : *le téléchargement de jeux* ou d'utilitaires. En espérant empêcher la sauvegarde sur cassette ou disquette. Comment ? Telle est la question. Réponse sans doute dans moins d'un an !

• **Les jeux : plus nombreux, plus beaux.** Avalanche de jeux dans les boutiques. Profitant de l'accroissement de taille mémoire des machines, ils sont plus évolués et de meilleure qualité graphique. Pas de franche évolution dans les types de jeu abordés : beaucoup de jeux d'aventure, quelques jeux de rôle (plus ou moins éloignés de la formule « de table »), des wargames simples en nombre croissant, des jeux de société qui sautent de la table à l'écran avec plus ou moins de bonheur et des simulations comme s'il en pleuvait, notamment aériennes et sous-marines.
La seule constante qui se dégage de l'ensemble est l'introduction quasi systématique de jeux... dans les jeux. Les jeux d'aventure introduisent des jeux d'arcade, ou mieux, des jeux de réflexion simples et rapides (voir *Opium :* jeux pour micros page 44).



UN MSX TRÈS RÉUSSI

Un MSX ! Un de plus ? Oui, mais le Sony HB 501 F est sans conteste l'un des plus réussis. Rien que deux fils à brancher : l'un vers la prise de courant ; l'autre, vers la prise péritel. Tout est intégré : lecteur de cassettes, alimentation, transfo ! Outre sa compacité, nous avons apprécié la qualité du clavier, le joystick amovible à huit directions. Pour le reste, du classique : 64 Ko, 256 × 192 points en 16 couleurs, Basic MSX résident et 32 sprites se promenant dans 32 plans superposés. 1 990 F.

LES AMSTRAD : COMPATIBLES OU NON ?

Les éditeurs de logiciels développant des programmes sur *Amstrad 464, 664* et *6128* ont eu de fortes émotions ces derniers temps : ils voyaient arriver chez eux des cassettes avec la mention « *ne passe pas sur 664 comme vous l'indiquez* ». Et les voilà obligés de retoucher des programmes déjà commercialisés et de refaire des jaquettes de présentation ! Que s'est-il donc passé ?
Les adresses des sous-programmes de la mémoire morte (toutes les routines) sont différentes sur les trois micros ! Donc plus question de faire des adressages directs en mémoire morte. Les programmeurs (en langage machine) doivent savoir qu'il faut faire des adressages en mémoire vive (RAM) qui sautent directement en ROM au bon endroit. Ce que les spécialistes appellent des « jump blocks ». Pour les amateurs de programmation en Basic rien n'est changé.
Il faut savoir que le Basic du 6128 comporte plus de mots que celui du 664, qui lui-même est plus copieux que celui du 464. En conséquence, si vous faites un programme avec les mots de Basic du 464, votre programme passera sur les trois machines. Mais si vous utilisez tous les mots du 6128, il est sûr que le 664 et 464 ne comprendront pas et refuseront de faire tourner le programme. C'est la compatibilité, dite « ascendante », qui fait que le 464 est compatible avec les deux autres, le 664 avec le 6128 seulement, et le 6128 avec aucun des deux autres, sauf s'il utilise strictement leur vocabulaire Basic. Compris cette fois ?...

MICRO/POLITIQUE

Mike Spindler, président d'Apple Computer International a décidé de renoncer à son contrat de distribution en Afrique du Sud et « rejette la politique d'apartheid de l'actuel gouvernement sud africain ».

ÇA DÉMÉNAGE !

La société d'édition de logiciels Sprites s'est installée dans des nouveaux locaux. On peut la joindre à : Les Maradas, 1, boulevard de l'Oise, BP 181, 95023 Cergy-Pontoise Cédex, tél. : (1) 30.73.53.30.

ON ATTEND AVEC IMPATIENCE...

• *Dragon 200*, le micro-ordinateur succédant au *Dragon 32* et *64*.

• *Sorcellerie* sur *Macintosh* ! Le fameux jeu de rôle édité par Ediciel devrait trouver sur *Mac* une nouvelle dimension.



CRÉEZ VOTRE AVENTURE POUR 15 F...

Nous vous avons déjà présenté *Eamon Adventure* (*J & S* n° 35), le plus complet des ensembles de jeu de rôle pour micro. En résumé : d'une part une disquette « de base » comportant les règles générales et un système de création de personnages et de scénarios. D'autre part, quelque cent aventures prêtes à jouer sur disquettes.
Evidemment, nous avons été particulièrement séduits par la possibilité de créer ses propres scénarios. Même sans connaître un mot de Basic !
C'est pourquoi *Jeux & Stratégie* et *Réseau Planétaire* ont décidé d'organiser un grand jeu *Eamon*.
Pour participer, c'est simple :
• envoyez le coupon que vous trouverez page 119 et 15 francs (timbres, chèques) pour les frais à Réseau Planétaire. Vous recevrez une disquette double-face *(Master Eamon)* permettant de créer une aventure *Eamon.*
• réalisez votre scénario (en français) et envoyez-le sur disquette à Réseau Planétaire avant **le 15 mai 1986.**
Les disquettes reçues seront réexpédiées à leur auteur à condition qu'elles soient accompagnées d'un emballage pour retour, dûment affranchi, avec l'adresse du destinataire.
Bien sûr, le fait de recevoir la disquette *Master Eamon* ne vous oblige absolument pas à réaliser un scénario, ni à participer au concours.
• les meilleurs scénarios seront sélectionnés et classés par *Jeux & Stratégie* et *Réseau Planétaire.*

Gagnez un prix...
• Les 5 premiers gagneront les prix suivants (logiciels pour Apple II, en anglais).
• 1er prix : l'utilitaire multi-usage de graphismes et typographie *Fontrix* et *Fontpak n° 2.*
• 2e prix : *Doublestuff plus,* dessins en double haute-résolution.
• 3e prix : le jeu *Lordlings of Yore* (voir J & S n° 35).
• 4e prix : *Adventure Tip* n° 1 et 2, solutions de nombreux jeux d'aventure (voir J & S n° 35).
• 5e prix : *Adventure disk* n° 1 (le « disk-magazine » des jeux d'aventure) *Adventure game* n° 1 (11 jeux d'aventure en mode texte).

...et faites-la éditer
De plus, *Réseau Planétaire* éditera les aventures primées, avec l'accord du concepteur et en lui versant évidemment les droits d'auteur en usage.
Selon la formule consacrée, les participants acceptent ce règlement et ne pourront contester les décisions du jury.
Attention : la disquette *Master Eamon* est réalisée en anglais pour *Apple II,* mais permet de créer des scénarios en français.

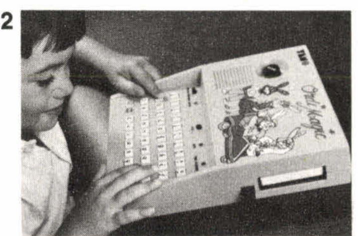
POUR LES JUNIORS...

Deux petites machines sortent actuellement pour les juniors. Pour les familiariser, dit-on chez Yeno, le fabricant, dès quatre ans, à l'ordinateur !
Mon premier ordinateur (1) : clavier, écran couleur à cristaux liquides, effets sonores. On introduit une carte-image dans une fente, la question apparaît sur l'écran. L'enfant répond grâce au clavier. Livré avec 50 cartes programmes. Que de l'éducatif ! 600 F.
Ordi-Magic (2) : sensiblement la même chose, mais avec des cassettes. Ici, une histoire est racontée, interrompue par des questions auxquelles l'enfant répond par l'intermédiaire du clavier. Trois niveaux de difficulté parmi les cassettes. 500 F et 80 F la cassette. ▶

1



2



A SUIVRE...

Certains logiciels, reçus tardivement ou en cours de fabrication chez les éditeurs, nécessitent des tests plus approfondis. La qualité évidente de certains nous invite à vous les présenter dès à présent. A suivre donc...
JA = jeu d'aventure ; JDR = jeu de rôle ; W = wargame.

METRO 2018. Cassette (198 F) et disquette (220 F) pour Amstrad 6128, 664 et 464 chez Initiel. En 2018, le métro parisien est désaffecté. Un de vos amis a disparu dans la zone sud, vous partez à sa recherche. Le tout en 400 mots, 116 pièces, 69 objets, nombreuses innovations. JDR.

1789. Disquette (295 F) pour Commodore 64, chez Ludia. Une belle et grande simulation de la Révolution de 1789 (texte + graphismes). JA.

CASTLE OF TERROR. Cassette pour Commodore 64, chez Melbourne House. En cours de francisation par « Les aventures ». Dracula est de retour ; une belle qualité graphique. JA.

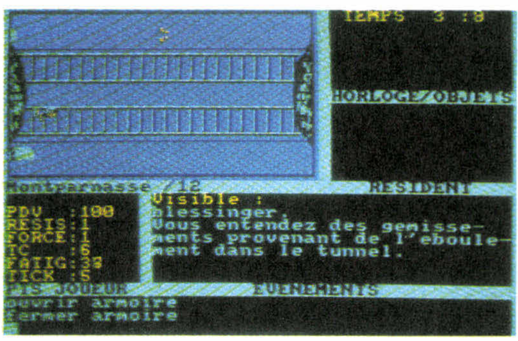
EDEN BLUES. Cassette pour Amstrad 464 et 664 ; disquette pour Amstrad 6128 ; chez Ere Informatique. Vous êtes le dernier homme sur la terre envahie par les robots. Votre but, retrouver une jeune fille (la toute dernière elle aussi). Nombreuses animations tri-dimensionnelles. JA et arcade.

CRAFTY ET XUNC. Cassette et disquette pour Amstrad 464, 664 et 6128. Les habitants d'une planète lointaine, tous androïdes sont sous le joug des terriens. Avec votre fidèle robot « podocéphale », vous partez sur Terre pour détruire le contrôle informatique qui vous aliène. Bon scénario, graphismes et animations étonnants. J.A.

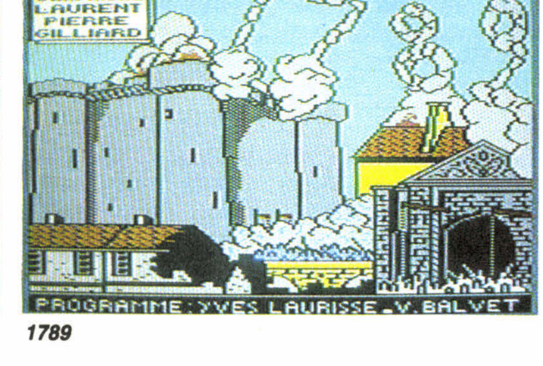
ARNHEM, ou The Market Garden Operation. Cassette (129 F) pour ZX Spectrum 48 K ou +, chez Case Computer Simulations, distribué par Guillemot International Software. Simulation tactique de l'opération finale de la Deuxième Guerre mondiale : la prise par les alliés du pont d'Arnhem. W.

ORPHEE, Le voyage aux enfers. Disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. 295 F, chez Loriciels. Tué dans un accident de voiture ? Presque ! Vous voilà aux enfers, prêt à vous battre pour regagner le monde des vivants. Thème super-macabre. JA.

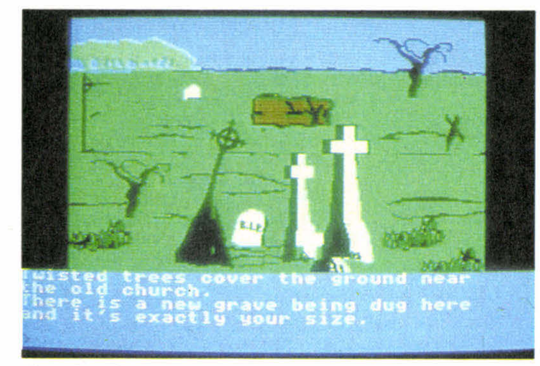
CONTROLE AERIEN, Car-



Métro 2018



1789

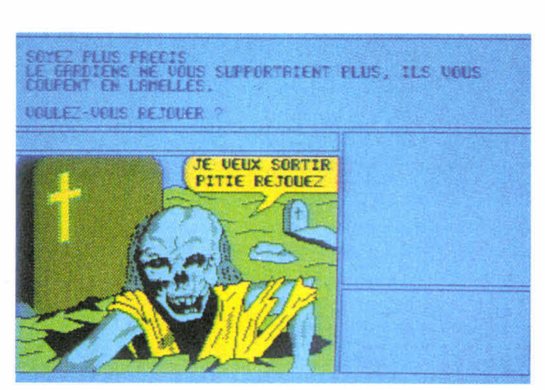


Castle of terror



Eden

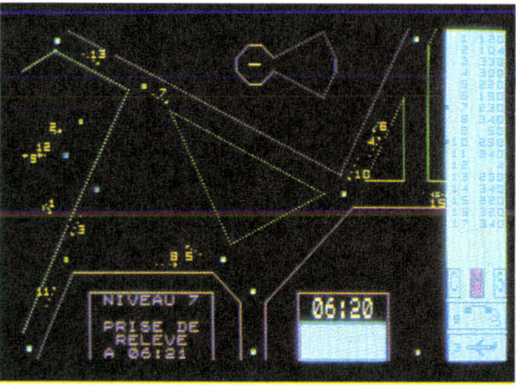

Crafty et Xunc



Orphée



Arnhem



Contrôle aérien



Contamination

touche pour TO 7-70, MO 5, TO 9, 495 F, chez VIFI international. Les aiguilleurs du ciel sont, comme vous, devant un écran. La simulation est, au moins de ce point de vue, parfaitement réaliste. Vous verrez ce que c'est que de gérer simultanément 30 avions de ligne en toutes phases de vol !

CONTAMINATION, Cassette et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128, chez Ere Informatique. Un virus a envahi la Terre. Biologiste, vous tentez de trouver l'« anti-virus ». D'abord identifier le virus : dans votre laboratoire vous vous servirez d'un microscope. JA et arcade.

PARIS-MICROS

Dans le cadre de l'opération « Passeport pour l'Informatique » lancé en novembre 1984 par Jacques Chirac et l'association « Paris pour les Jeunes » (PLJ), les onze premiers ateliers PLJ/Thomson/ Fnac ont ouvert leurs portes. Ces ateliers sont situés dans les 1er, 2e, 4e, 6e, 7e, 8e, 11e, 16e, 17e et 20e arrondissements. Ils proposent trois types d'activités : des stages adultes (30 heures, 600 F), le samedi matin pendant 10 semaines ou deux soirées par semaine pendant cinq semaines ; des cours informatiques pour 8-15 ans (200 F par trimestre) ; des cours gratuits pour les élèves des écoles en semaine. Se renseigner auprès des mairies d'arrondissement.

MAC-EXTENSION

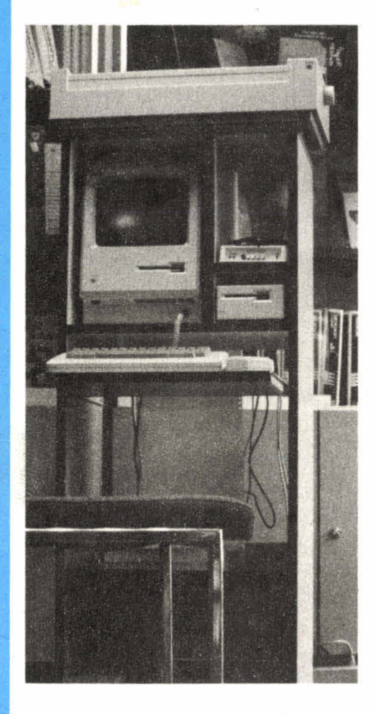
Macintosh - 512 Ko en une heure pour 5 200 F (H.T.) ! C'est ce que propose la société JCR qui a développé une carte d'extension mémoire 512 Ko destinée au *Macintosh* (58, rue Notre-Dame-de-Lorette, 75009 Paris, tél. : 42.82.19.80).

LES DÉPLOMBEURS ONT CRAQUÉ

Rares sont les possesseurs d'*Apple* qui ne connaissent pas le groupe de pirates se faisant appeler le « Clean Crack Band », laissant leurs noms sur les disquettes déplombées : Aldo Reset, Johnny Diskette et quelques autres. Leurs services de déplombeurs sont maintenant financés par une société d'édition de logiciel. Un beau métier que de vérifier les systèmes de protection et de les améliorer, alors que pendant des années on a été de l'autre côté de la barrière !
Un rude coup pour les possesseurs d'*Apple II+* et *IIe* qui ont vu se tarir leur source d'approvisionnement. Un rude coup pour Apple aussi ! Ils sont très forts ces déplombeurs et viennent de mettre au point un logiciel de transfert entre *Apple* et *Macintosh*, ce que Steve Jobs lui-même croyait impossible ! Le programme s'appelle *Emulator*. ▶

MAC-MEUBLE

Pour les vrais fanas de *Macintosh*, un meuble métallique (123 × 50 × 35 cm) pour caser avec précision tout le matériel. Beau... mais cher, 2 850 F. Ségimex, 140, bd Haussmann, 75008 Paris, tél. : (1) 46.41.03.30.



MAGIC MOUSE

Une souris pour *Commodore 64*, accompagnée d'un logiciel de création graphique, voilà de quoi vous aider à concevoir vos jeux sur micro. Au menu, qui succède au lancement du programme, le « Hi-res (haute résolution) designer » qui permet de créer des images (200 × 160 points) avec 9 « pinceaux » ; le « Sprite designer », pour déplacer des dessins (flèches, doigt, etc.) permettant de pointer des icones, préalablement définies par « Icon designer ». Toutes vos réalisations peuvent être réintroduites dans vos programmes en Basic. Pas donné, mais réellement génial. Distribuée par Typhon, 88, rue de Paris, 93100 Montreuil, tél. : (1) 48.58.06.88. 850 F (avec logiciel cassette ou disquette et mode d'emploi en français).

ÉCRIRE UNE AVENTURE

Avec ses 60 pages de documentation en anglais, *The Quill - Adventure Writting System* ce logiciel de création de jeux d'aventure « classiques », en mode texte, donne vraiment envie de s'y mettre. D'abord parce qu'il est simple à mettre en œuvre. Une succession de menus permet de donner un nom aux différents lieux numérotés de votre jeu, d'en donner une description, d'y placer des objets, de créer (en français !) la liste des verbes et des noms, de placer des conditions à l'accès de certains objets ou de certains lieux, etc. Bref tout ce qui constitue le jeu d'aventure... Inutile de tout concevoir sur papier, du moins au début, avant de se mettre au clavier. Les sauvegardes successives autorisent le « travail » fractionné. Et puis, après quelques semaines vous pourrez placer vos amis au clavier et lancer le jeu. Très, très réussi. Disquette pour *Amstrad 464, 664* et *6128,* distribué par Guillemot International Software.

LIRE L'ASSEMBLEUR EN FRANÇAIS

La société Micro Application continue sur sa lancée dans l'édition de livres pour *Amstrad* (voir le n° 35) avec un produit tout à fait original, *Docteur Watson*. Il s'agit d'un fascicule contenant un livre et une cassette. Le sujet : « *Autoformation à l'Assembleur en français* » sur *Amstrad*.
Rarement avons-nous eu l'occasion d'apprécier un travail aussi didactique dans un domaine aussi complexe que celui du langage d'Assemblage. Les premières lignes de l'ouvrage sont significatives :
« En français, vous diriez ajouter 1 à 83, quelle est la réponse ? ». En Basic, A=83 : A=A+1 : PRINT A ; en code machine 3E 53 C6 1 CD 5A BB C9. C'est parfaitement inintelligible n'est-ce pas ? Hé bien c'est pour cela que nous utilisons le langage Assembleur », etc.
Le programme contenu sur la cassette est l'Assembleur « Dr Watson ». Vraiment remarquable. 255 pages, 195 F.

LU POUR VOUS

Le guide *Tout micro*, édité chez Hachette, collection Informatique, dans sa version 85-86, donne aux débutants toutes les informations nécessaires et indispensables pour se lancer dans le monde de la micro. On y trouve tout sur les unités centrales, les logiciels, les périphériques, les boutiques et les livres. Bref, 656 pages bien remplies. 115 F.

SOS... INFOGRAMES

La société Infogrames, qui édite notamment le célèbre jeu d'aventure *Mandragore*, met à la disposition des utilisateurs de ses jeux une ligne téléphonique pour les aider. C'est SOS Françoise : 78.03.18.46, poste 400.

Toujours au sujet de *Mandragore*, Infogrames a édité un très beau poster représentant « Le Pays de Mandragore ». Pour se le procurer écrire : 79, rue H. Khan, 69100 Villeurbanne.

PRÉCISIONS...

- Le jeu *Gato* (voir le n° 35) est désormais disponible sur *Macintosh* pour 460 F. Il est distribué par Logitec France, 7, quai Voltaire, 75007 Paris, tél. : (1) 42.96.55.93. A Bruxelles, avenue Molière, 299, B.1060 Bruxelles.
- A la suite de l'accord Ere Informatique - P.S.S. les jeux *Théâtre Europe* et *Bataille pour Midway* (voir le n° 35) sont désormais édités en français par Ere Informatique, tél. : (1) 43.87.27.27.

CARNET D'ADRESSES

- **ACTIVISION,** immeuble Matignon-Mermoz, 9, avenue Matignon, 75008 Paris, tél. : (1) 42.99.17.85.
- **A.G.B.,** Les Quatre Arpents, 23, rue de la Mouchetière, Z.I. d'Ingre, 45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle, tél. : 38.72.25.95.
- **AMSOFT,** 143, Grande-Rue, 92310 Sèvres, tél. : (1) 46.26.34.50.
- **ATARISOFT,** 9-11, rue Georges-Enesco, 94008 Créteil Cedex, tél. : (1) 43.39.31.61.
- **COBRA SOFT,** 5, avenue Monnot, 71100 Châlon-sur-Saône, tél. : 85.41.63.00.
- **COKTEL VISION,** 8, rue de Fontenay, 78000 Versailles, tél. : (1) 39.53.26.47.
- **COPOLEC,** Rainbow Production, 140, avenue Pablo-Picasso, 92000 Nanterre, tél. : (1) 47.78.49.43.
- **ERE INFORMATIQUE,** 27, rue de Léningrad, 75008 Paris, tél. : (1) 43.87.27.27.
- **EXCALIBUR,** 19, rue de la Trémouille, 75008 Paris, tél. : (1) 45.24.44.39 (assistance-aventure par téléphone).
- **EXELVISION,** place Joseph-Balmont, Sophia-Antipolis, 06560 Valbonne, tél. : 93.74.41.40.
- **FREE GAME BLOT,** Cedex 205, 38190 Crolles, tél. : 76.08.18.76.
- **GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE,** B.P. 2, 56200 La Gacilly, tél. : 99.08.83.54 ou 99.08.83.17.
- **INITIEL,** 26, rue Saussier-Leroy, 75017 Paris, tél. : 43.35.30.49.
- **INNELEC-NO MAN'S LAND,** 110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93500 Pantin, tél. : (1) 48.40.24.31.
- **LES AVENTURES,** 2, rue Véron, 75018 Paris, tél. : (1) 42.59.97.55.
- **LOGISOFT,** 39, rue de Tunis, BP 2392, 31086 Toulouse Cédex, tél. : 61.21.49.55.
- **LORICIELS,** 53, rue de Paris, 92100 Boulogne, tél. : (1) 48.25.11.33.
- **LUDIA,** 4, place du Marché-des-Grands-Hommes, 33000 Bordeaux, tél. : 56.44.49.41.
- **MICRO-PROGRAMME 5,** 82-84, rue des Batignolles, 75017 Paris, tél. : 42.93.24.58.
- **MINIPUCE,** 36, Domaine de la Boissière, 78890 Garancières, tél. : (1) 34.86.51.13.
- **MONACO COMPUTING CORPORATION** (MCC), 31, avenue Princesse Grâce, MC 98000 Monaco, tél. : 93.25.31.86.
- **RÉSEAU PLANÉTAIRE,** Raffy-Queyrières, 43260 St-Julien-Chapteuil, tél. : 71.57.61.67.
- **SIVÉA,** 31, boulevard des Batignolles, 75008 Paris, tél. : (1) 45.22.70.66.
- **T.M.S.,** François Coulon, 4, route de Ham, 80190 Nesle (« Dossier Palmer », vente par correspondance, 230 F, voir notre n° 35), tél. : 22.88.22.51.
- **TRANSOFT,** c/o Michel Martin, 20, rue du Père Guérin, 31000 Toulouse, tél. : 45.88.52.66.
- **TYPHON,** 88, rue de Paris, 93100 Montreuil, tél. : (1) 48.58.06.88.
- **VIFI** International, 21, boulevard Poissonnière, 75002 Paris, tél. : (1) 42.21.41.41.

La Geste d'Artillac



INFOGRAMES

79, rue Hippolyte Kahn
69100 Villeurbanne - Tél. 78.03.18.46

JOUEZ & REJOUEZ avec jeux & stratégie



N° 10 Jeux de casino. Calculez votre Q.J. **El Dorado**, 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

N° 11 Jouez au fanorona. Les nouveaux cubes. **Annexion**, 2 joueurs - wargame.

N° 12 Le solitaire. Trente casse-tête. **Chimères**, 2 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

N° 13 Les labyrinthes. Le nombre d'or. Plus vite au Rubik's cube. **Randonnée**, 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

N° 14 Jouez avec les cartes routières. Le Mah-jong. Les carrés magiques. **Délire à la cantine**, 2 à 4 joueurs, wargame.

N° 15 Gagnez au Poker. Les Rallyes. Voyage dans le temps. **La route des Indes**, 1 à 8 joueurs - jeu de parcours.

N° 16 Les jeux de parcours. Quatre mini-wargames. **Fric-Frac**, 1 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

N° 17 Jouez avec votre micro-ordinateur. **Mercenaires et paysans**, 2 à 3 joueurs, wargame.

N° 18 Les jeux de rôle. Donjons et dragons. **Oméga**, 2 ou 4 joueurs - jeu stratégique.

N° 19 Les jeux en trois dimensions avec un labyrinthe en relief. **Double-jeu**, 4 à 10 joueurs - jeu d'alliance.

N° 20 Les jeux d'aventure. Devenez champion au Monopoly. **Aéropostale**, 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

N° 21 Jouez à l'assassin. Sept jeux de cartes inédits. **La campagne de Russie**, 2 joueurs, wargame.

N° 22 Les nouvelles batailles navales. Un mini-jeu de rôle. **Galapagos**, 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

N° 23 Quel micro pour quels jeux ? Les ordinateurs d'échecs. **Ball-roll**, 2 joueurs - jeu de simulation.

N° 24 Jouez par téléphone. Géopolitique 1990. Un "prêt-à-programmer" sur votre micro. **Cortège officiel**, 2, 3 ou 4 joueurs - jeu de simulation

N° 25 Jouez au détective. Menez l'enquête. **La guerre de Vendée**, 2 joueurs, wargame.

N° 26 La S.F. et ses jeux, 18 pages de plus d'initiation et de détente. **Mutants**, 2 à 4 joueurs, wargame.

N° 27 Jouez dans la ville. Belote : la règle officielle. **Cosmopoly... Megalopoly**, 2 à 4 joueurs "Multi-Jeux

N° 28 Des jeux pour tout l'été. Un grand test logique. Feodedal : labyrinthe d'aventure. **Aboukir**, 2 joueurs, wargame.

N° 29 Des micros et des jeux : 20 bancs d'essai. Jouez aux dames contre votre micro. **La croisière de l'Aphrodite**, 3 à 6 joueurs, jeu de société.

N° 30 Offrir des jeux : quel cadeau pour qui ? Micro : l'incrustation mode d'emploi. **Le siège d'Aliciane**, 2 joueurs, wargame.

N° 31 **NOUVELLE FORMULE** Jouez avec les robots. Les vrais Donjons. Les nouveaux jeux-micro. **Hyper-shopping**, 2, 3 ou 4 joueurs, jeu de société.

N° 32 Championnat du monde d'échecs : le dossier du match tronqué. Donjons et micros. La loi et le jeu. **La Vallée des Brumes**, 1 à 10 joueurs, jeu de rôle.

N° 33 Jouez avec les photos. Jouez avec des programmes de gestion. **Au feu les dinosaures !** 2 à 4 joueurs, stratégique.

N° 34 Plein jeu sur l'été. Organisez un rallye - Jeu de rôle. **Sucession** 2 à 4 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 35 Les jeux sur minitel Les meilleurs logiciels d'échecs au banc d'essai **Les sales mômes** 2 à 4 joueurs Jeu de parcours.

Et dans tous les numéros de Jeux & Stratégie, vous retrouverez les rubriques :
- jeux et joueurs
- questions de logique
- jeux et casse-tête
- ludotique (depuis le n° 9)
- logiciel en basic (depuis le n° 19)
- J & S micro (depuis le n° 29)
- les grands classiques : échecs, tarot, Scrabble, bridge, dames, backgammon, go, et même Othello (depuis le n° 24)
- Initiation : apprenez à jouer aux échecs, au tarot, au bridge, au go (depuis le n° 26).

LE HORS SERIE DE JEUX & STRATEGIE
MEGA : un grand jeu de rôle prêt à jouer **25 F**

COFFRET Reliure pour classer 6 numéros **55 F**

COFFRET COMPLET 84
Les 6 numéros de l'année dans leur coffret reliure **120 F**
La collection 83 est également disponible.

BON DE COMMANDE

A découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratégie 5, rue de La Baume - 75008 PARIS.

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....

  ....

  Soit .... numéros à **18 F** l'un franco (étranger 22 F)
- Hors Série "MEGA" : .... à **25 F** franco (étranger 30 F)
- Coffret reliure .... à **55 F** franco (étranger 60 F) nouveau format
- Coffret reliure .... à **48 F** franco (étranger 55 F) **(Ancien format)**
- Coffret complet année 84 .... année 83 .... à **120 F** l'un franco (étranger 140 F)

Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

Etranger chèque compensable à Paris ou mandat international.

JS 36

LES DEUX TUEURS DE L'ÉDITEUR

Ce matin, dans votre courrier, avec le déluge de factures, vous découvrez un petit mot de votre éditeur : votre chèque est prêt ! Vous allez enfin toucher des droits d'auteur sur votre dernier roman !... Seulement, vous verrez, le chemin qui mène au bureau du caissier est jonché de "peaux de bananes"... Mais vous avez tellement besoin d'argent !

But du jeu :
trois possibilités s'offrent à vous, qui sont en quelque sorte des niveaux de jeu. Nous vous les présentons selon le degré de difficulté :
1. parvenir au bureau du caissier le plus rapidement possible pour toucher le chèque ;
2. obtenir en plus de votre chèque une gratification ;
3. gagner le plus de prestige et honneur possible.

Le jeu :
avant toute chose, munissez-vous de papier, crayon et gomme.
Vous partez de 1, sur le plan des pages suivantes,avec la lettre de l'éditeur et vos derniers 20 francs. A chaque numéro rencontré vous vous reportez à la note correspondante dans la liste ci-après (les symboles sont expliqués dans l'encadré ci-dessous). Certaines notes vous dirigeront inconditionnellement ; d'autres vous proposeront des choix, vous lirez les conséquences dans les résolutions... Notez consciencieusement les numéros des notes lues et les objets acquis...
Sur l'illustration, le bâtiment a été découpé de manière à présenter les salles accessibles; sauf indication contraire vous ne pourrez donc vous déplacer que par les chemins existants et visibles.
A présent, à vous gloire et fortune... ou misère et oubli !

SYMBOLES UTILISES

→ n	Se rendre à la note n.
← n	Lire la note n.
si ← n	Si vous avez lu la note n.
♡	Possédez-vous...?
♥	Prenez-vous...?
◆	La salle.
+	Vous êtes mort.
LP	Laisser-passer. (Les couleurs sont mentionnées selon leur initiale : B, bleu; J, jaune; N, noir; R, rouge; V, vert).

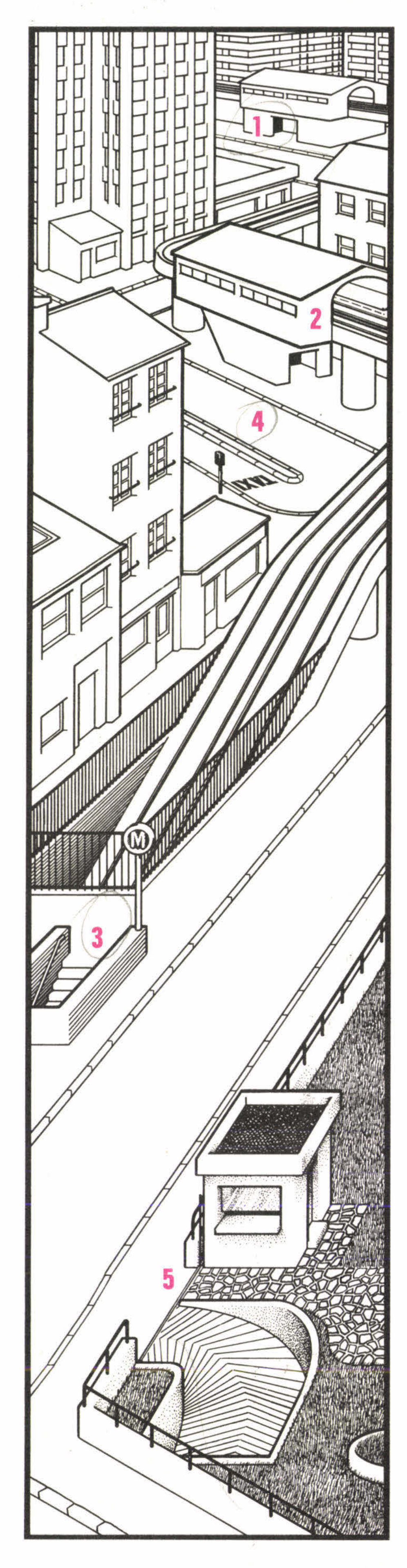
DESCRIPTIONS

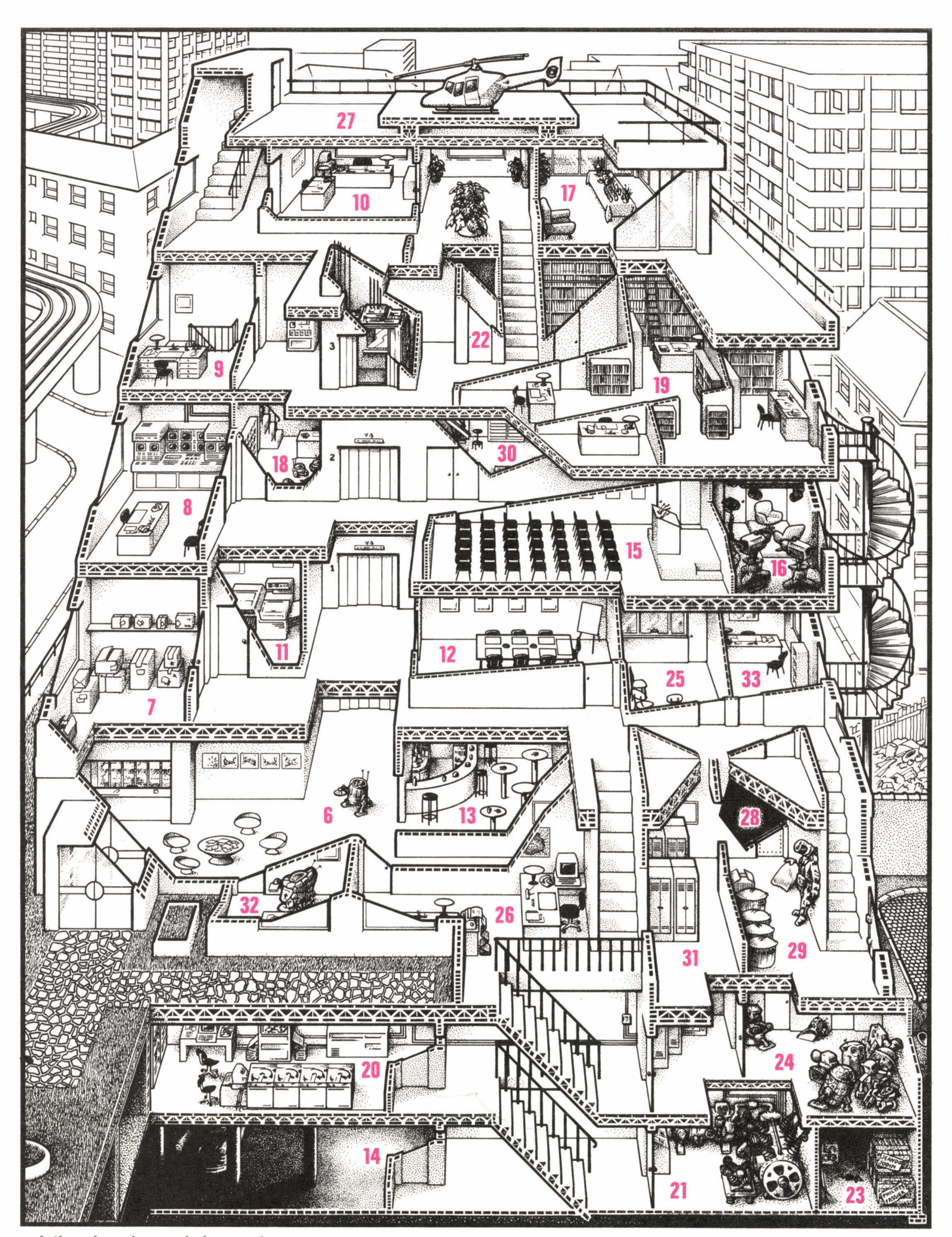
1. Vous quittez votre domicile; ♥ le métro ? oui, → 130 ; non, → 181.
2. Vous descendez de la rame, → 192 ; vous montez, → 173 ; vous quittez le métro, → 4.
3. Si vous venez de 2, il vous en coûte 5 F ; si vous venez directement de 1, il vous en coûte 10F ; si vous n'avez pas pris le métro, vous ne devez rien → 5.
4. ♥ le métro ? oui, → 2 ; vous continuez en taxi, → 185; à pied, → 136.
5. Le gardien vous demande la lettre de l'éditeur; si ← 48 ou 40, → 127 ; sinon, → 148.
6. Le hall d'entrée; si vous venez de l'intérieur, → 100 ; sinon un "promorob" vous propose un jeton; le ♥ ? oui, → 109; sinon, → 121.
7. Un vieil homme déplace un colis avec difficulté; l'aidez-vous? oui, → 141 ; non, → 111.
8. ◆ de surveillance ; vous pouvez demander où se trouve un bureau, → 182 ; vous venez pour la récompense, → 163 ; pour signaler une anomalie au 3ᵉ étage, → 144.
9. A l'entrée de ◆ de distribution se trouve un distri-boissons ; ♥ une boisson ? oui, → 115 ; vous entrez, → 105.
10. ◆ du directeur ; ♡ un LPR ? oui, → 155 ; non, → 142.
11. ◆ de la photocopieuse ; désirez-vous l'utiliser? oui, → 134 ; non → 111.
12. ◆ du jury ; ♡ un LPV ? oui, → 197 ; non, → 142.
13. Le bar de l'établissement ; ♥ une boisson? oui, → 115 ; non, → 111.
14. Le parc souterrain ; deux accès : l'ascenseur et une porte ; le traversez-vous ? oui, →195 ; non, → 156.
15. ◆ de conférence ; la presse internationale est là ; si ← 93, → 116 ; sinon, → 177.
16. ◆ de prise de vues ; ♡ un LPV ? oui, → 165 ; sinon, → 142.
17. ◆du banquet ; il n'y a personne ; ♥ une boisson ? oui, → 174 ; non, → 111.
18. ◆ de distribution ; venez-vous de 9 ? oui, → 180 ; non, → 191.
19. ◆ des archives pleine de classeurs ; → 103.
20. ◆ de l'ordinateur central ; ♡ un LPR? oui, → 129 ; non, → 142.
21. ◆ du générateur ; ♡ un LPJ ? oui, → 164 ; non, → 142.
22. Un placard; entrez-vous? oui, → 96 ; non, → 111.
23. Un débarras, → 190.
24. Dans le sous-sol sont stockés des robots; il y a deux portes ; ♥ à gauche ? → 170; ♥ à droite ? → 158 ; sinon, → 111.
25. Derrière un guichet blindé se trouve le caissier ; vous venez pour la première fois, → 162 ; la seconde, → 153 ; la troisième, → 124.
26. ◆ du shériff ; il est occupé à détailler un portrait-robot ; si vous êtes passé par 25, → 101 ; sinon l'interrompez-vous ? → 189 ; vous traversez ◆, → 110.
27. Un hélicoptère automatique ; le ♥ ? oui, → 138 ; non, → 111.
28. ◆ est sombre, le plancher bascule... si ← 120, → 102 ; sinon, → 143.
29. ◆ des poubelles ; au mur est pendue une combinaison ignifugée avec un boitier de commande ; la ♥ ? oui, → 120 ; non, → 151.
30. ◆ de photocomposition ; ♡ un LPV ? oui, → 69 ; non, → 142.
31. Le vestiaire, il n'y a personne ; fouillez-vous ? oui, → 157 ; non → 111.
32. ◆ des LP ; un "transrob" tient une pancarte avec votre nom inscrit ; vous lui demandez un LP, → 193 ; vous introduisez votre LPB dans le robot, → 132.
33. ◆ des réclamations ; vous venez porter plainte pour fraude sur le prix littéraire, → 171 ; parce que le bâtiment ne vous plait pas, → 140.
34. Pour toujours, car une fléchette vient de vous ôter la vie ! †.
35. Un technicien change les portraits-robots de John Mac Zéro et de Jimmy Kenotte par le vôtre; votre tête est mise à prix à 10 000 F.
36. Ce liquide supprime les effets du poison.
37. Vous avez certainement une idée pour tendre un piège à vos poursuivants, → 28.
38. ♥ un LPV ? → 166 ; un LPR ? → 187 ; un LPN ; → 128.
39. Pas mauvais du tout leur digestif... → 122.
40. Vous êtes écrasé par la foule, mais... → 3.
41. Si ← 93, → 88 ; sinon, → 55.
42. Des "distrirobs" prennent des paquets et se préparent à sortir. Vous les suivez, → 82 ; ♥ l'escalier ? oui, → 61; non → 111.
43. L'hélicoptère est programmé pour rejoindre votre domicile ; → 59.
44. Cette machine permet d'ajouter des caractères aux documents ; désirez-vous tester cette fonction sur un chèque en ajoutant par exemple un zéro? oui, → 106; non, → 111.
45. Votre roman remporte le prix littéraire, et

grâce à votre bravoure, vous devenez "célébrité de l'année", → 16.
46. Si vous désirez descendre au sous-sol, → 113 ; savoir où se trouve le caissier, → 176 ; ◆ du jury, → 104.
47. Grâce au pistostoppeur, vous n'avez aucune difficulté à les appréhender.
48. Un groupe vous bouscule, vous avez juste le temps de changer de direction ; → 4.
49. A la moitié du trajet, vous apercevez vos deux rivaux Félicien Marteau et Pierre Dominos allongés par terre, → 111.
50. Il appuie sur un bouton, vous glissez sur un toboggan ; → 140.
51. Un agent de la surveillance vous contrôle; vous lui demandez où se trouve ◆ du caissier, → 176 ; ◆ du jury, → 104 ; sinon → 111.
52. Vous surprenez les 2 tueurs John Mac Zéro et Jimmy Kenotte (alias Félicien Marteau et Pierre Dominos); si ← 108, → 167 ; sinon → 161.
53. Votre livre est réduit en cendres, → 111.
54. ♥ un taxi ? → 135; vous continuez à pied, → 126.
55. Il vous remet un chèque de 10 000 F pour votre roman, → 111.
56. Vos deux poursuivants tombent dans le piège ; vous éteignez l'incinérateur grâce au boîtier ; leurs plaques d'identités indestructibles vous serviront de preuve, → 8.
57. Les métrophages attaquent la rame, †.
58. Près de la porte gisent trois personnes inconscientes ; vous prévenez la surveillance, → 8 ; vous cherchez d'autres victimes, → 171 ; sinon, → 111.
59. Vous pouvez rentrer chez vous...
60. Ils vous rattrapent et vous assomment. Bonne nuit !
61. Dans l'escalier semble dormir un homme, allez-vous le voir de très près ? oui, → 137; non, → 196.
62. Vous ressortez au bout de deux heures, → 111.
63. Il vous remet un LPB; (le LPB permet d'accéder à toutes les ◆, sauf indication contraire). → 6.
64. ♥ la première rame ? → 152 ; la seconde, → 13?, la troisième, → 194.
65. Vous êtes sur l'estrade et répondez à une interview, → 73.
66. Un agent de la surveillance vous arrête pour vol et tentative d'assassinat.
67. Il vous montre un avis de recherche avec votre portrait, il est écrit : "John et Jimmy ne sont qu'une seule et même personne : l'écrivain maison" (vous)...
68. La circulation manque de fluidité; vous descendez, → 118 ; vous continuez, → 147.
69. Si vous êtes passé par 25, → 172 ; sinon, → 198.
70. Ils paraissent surpris et se demandent comment vous êtes parvenu à ◆ du jury ; si ← 178, → 66 ; sinon, → 111.
71. Malgré la foule, vous arrivez sans encombre, → 3.
72. Le capot s'ouvre ; il y a à l'intérieur votre livre ; le ♥ ? oui, → 114; non, → 125.
73. Vous êtes reçu par le directeur (◆ 10) ; il vous invite à le suivre sur la terrasse, → 27.
74. Si vous avez utilisé le pistostoppeur pour les appréhender, il est confisqué ainsi que votre LPR, → 111.
75. Des flammes sortent de la paroi, elles ne vous affectent pas.
76. Vous recevez 1 000 F de récompense pour votre civisme, → 111.
77. Si vous avez appréhendé les tueurs, → 145 ; sinon, → 107.
78. Vous êtes pris de vertiges, vous avez juste le temps de vous rendre à ◆ de surveillance ; → 8.
79. Vous êtes à l'hôpital avec les autres victimes.
80. Quelqu'un vient d'entrer... ♡ un pistostoppeur ? oui, → 66 ; sinon il vous ordonne de sortir, → 111.
81. C'est ◆ de réparation ; visitez-vous ? oui, → 62; non, → 24.
82. Si ← 178, → 66 ; sinon, → 51.
83. Vous avez perdu la lettre de l'éditeur... → 59.
84. si ← 141 ou si ← 178, → 184 ; sinon → 175.
85. Vous décollez parfaitement... mais après quelques minutes de vol, vous constatez que l'appareil était programmé pour rejoindre la prison...
86. Dans ◆ climatisée se tient l'ordinateur central ; visitez-vous ? oui, → 62; non, → 111.
87. Il dit : "On recherche Jimmy Kenotte et John Mac Zéro, une prime de 10 000 F est annoncée pour la capture de ces deux tueurs internationaux".
88. Il vous remet un chèque de 5 000 F pour le prix littéraire et → 55.
89. Il y a trop de monde à votre goût ; ♥ un autre moyen de transport ? oui, → 160; non, → 149.
90. Le directeur vous regarde fixement. si ← 141 ou si ← 178, → 186 ; sinon, → 117.
91. Un casier s'ouvre ; à l'intérieur se trouvent un LPR et un pistostoppeur; les ♥ ? oui, → 108; non, → 111.
92. Avez-vous bu une boisson énergétique ? oui, → 188; non, → 139.
93. Il vous tend le bandeau du prix littéraire avec un bon de caisse, → 111.
94. Vous avez reçu le chèque pour le prix littéraire de votre roman; mais... il y a erreur de destinataire signalée par l'ordinateur central, portez-vous plainte? oui, → 33 ; non, → 111.
95. Dans le livre, vous trouvez une note : "Prenez un LPV et rendez-vous à ◆ du jury" ; → 38.
96. Vous vous retrouvez enfermé pour un bout de temps !...
97. L'ascenseur mène à tous les étages et descend au parc souterrain ; → 111.
98. Il n'y a personne dans ◆ du shériff ; allez-vous vers le hall ? oui, → 112 ; non, → 123.
99. Une estrade est éclairée par des projecteurs. Il n'y a personne. → 111.

RÉSOLUTIONS

100. Le promorob n'a plus de jetons ; → 111.
101. → 84.
102. ← 75 ; → 154.
103. Avez-vous bu une boisson énergétique? oui, → 58 ; non, → 78.
104. "Bureau n° 12", → 111.
105. Il n'y a personne; vous sortez, → 51 ; vous descendez l'escalier, → 61.
106. L'opération réussit, → 111.
107. Vous êtes arrêté pour complicité.
108. D'accord... → 111.
109. Ce jeton est valable au bar ou au distriboissons, → 97.
110. Il ne se passe rien, → 24.
111. Vous pouvez continuer.
112. → 60.
113. L'accès est libre, → 24.
114. → 95.
115. Une boisson énergétique coûte 5 F ou un jeton, → 111.
116. Si ← 145, → 45 ; sinon, → 200.
117. → 80.
118. La course vous revient à 10 F ; → 4.
119. → 85.
120. Vous avez la combinaison et le boîtier.
121. → 97.
122. Mais c'est votre dernier, car vous avez





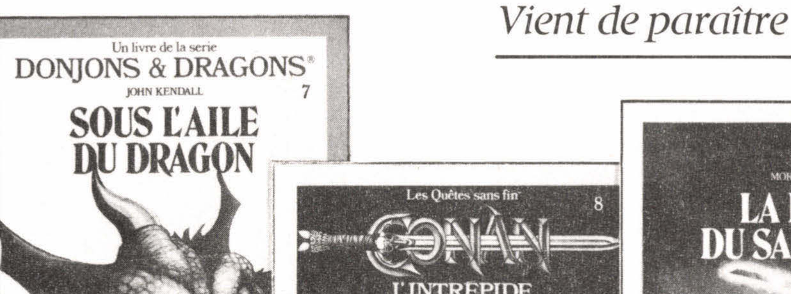
solution dans le prochain numéro

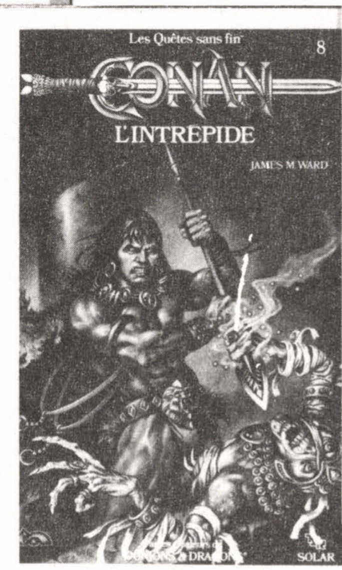
rejoint la liste des victimes de Jimmy Kenotte et de John Mac Zéro, +.
123. ← 29, si vous ne sortez pas, → 37 ; sinon → 199.
124. Le caissier est certain d'être braqué, → 50.
125. → 53.
126. → 89.
127. → 83.
128. Vous obtenez un LPN, → 111.
129. Si vous êtes passé en 25, → 52 ; sinon, → 86.
130. → 64.
131. Vous n'avez plus beaucoup de temps pour résoudre cette affaire... → 111.
132. → 72.
133. Vous arrivez à la station ; descendez-vous ? oui, → 2 ; non, → 71.
134. → 44.
135. → 68.
136. → 3.
137. Sur sa veste est inscrit : "receveur", il y a un LPV accroché à l'insigne. Le ♥ ? oui, → 178; non, → 159.
138. Si vous êtes avec le directeur, → 43 ; sinon, → 119.
139.→ 79.
140. → 170.
141. Vous déposez le colis dans l'ascenseur, il vous remet un bon de 20 F à toucher à ◆ du caissier, → 111.
142. Impossible d'entrer.
143. Des flammes sortent des parois, +.
144. Si ← 141 ou si ← 178, → 66 ; sinon il vous accompagne, → 92.
145. On vous remet les 10 000 F de récompense, → 74.
146. Vous avez tout le temps d'une nouvelle aventure pour découvrir le vrai coupable.
147. La course vous revient à 20 F, → 5.
148. → 63.
149. → 48.
150. → 65.
151. Quittez-vous l'établissement ? oui, → 199 ; non, → 111.
152. Vous arrivez à la station, descendez-vous ? oui, → 2 ; non, → 40.
153. → 94.
154. ♡ une bonne raison de rester dedans ? oui, → 56 ; non, → 62.
155. → 90.
156. Aucun problème... → 111.
157. → 91.
158. → 81.
159. Si vous faites demi-tour, → 183 ; si vous continuez, → 196.
160. → 4.
161. ♡ une idée de piège à leur tendre ? oui, → 98 ; non, → 60.
162. → 41.
163. si ← 141 ou si ← 178, → 66 ; sinon il vous accompagne, → 77.
164. Mais où donc avez-vous trouvé un LPJ ?
165. Si ← 45 ou si ← 200, → 150 ; sinon → 169.
166. Vous obtenez un LPV, → 111.
167. ← 47, → 8.
168. Un des membres du jury dit : "L'ordinateur central vient de nous communiquer le résultat du concours, votre roman n'est pas primé..." ; Portez-vous plainte ? oui, → 33 ; non, → 111.
169. → 99.
170. Vous glissez en 23...
171. → 140.
172. ← 35, → 131.
173. ♥ la première rame ? → 71 ; la seconde ? → 57.
174. → 39.
175. ← 67, →146.
176. "Bureau n° 25", → 111.
177. Les journalistes attendent quelqu'un d'important, mais ce n'est pas vous... → 111.
178. Si vous faites demi-tour, → 183 ; si vous continuez, → 196.
179. Si ← 95, → 93; sinon, → 70.
180. → 42.
181. → 54.
182. Si ← 141 ou si ← 178, → 66 ; sinon venez-vous pour trouver ◆ du caissier ? → 176 ; ◆ du jury ? → 104.
183. Si vous revenez vers 9, → 82 ; vers 18, → 42.
184. Un homme armé est derrière vous, → 66.
185. Vous payez 10 F, → 5.
186. → 50.
187. Vous obtenez un LPR, → 111.
188. ← 36, → 76.
189. ← 87, → 46.
190. C'est une oubliette, → 96.
191. ♡ un LPV ? oui, → 42 ; non, → 142.
192. Vous payez 5 F, → 4.
193. → 38.
194. Vous arrivez à la station, descendez-vous ? oui, → 2 ; non, → 57.
195. → 49.
196. Si vous allez vers 18, → 42 ; vers 9, → 82.
197. Sept hommes autour d'une table vous regardent... si vous venez de 25, → 168 ; sinon, → 179.
198. Un technicien compose un avis de recherche : "Jimmy Kenotte et John Mac Zéro, 10 000 F de récompense..." → 131.
199. Dehors tout est calme... → 34.
200. Vous êtes déclaré écrivain de l'année grâce à votre prix littéraire, → 16.

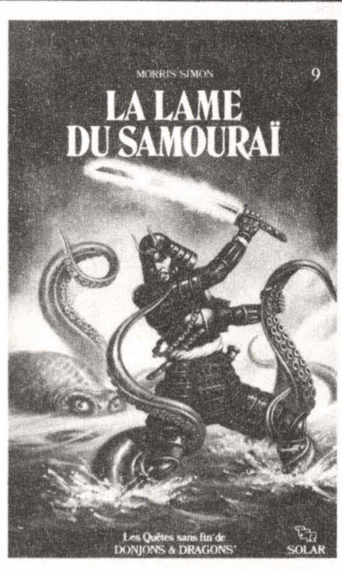
Philippe Fassier et Jean-Do Jodin.

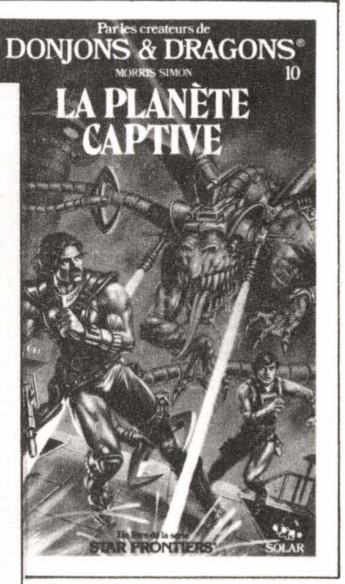
DONJONS ET DRAGONS®

Vient de paraître









Les nouvelles séries

• CONAN • STAR FRONTIERS • SAMOURAÏ

Déjà parus

LE DONJON DE L'EFFROI
LA MONTAGNE DES MIROIRS
LES COLONNES DE PENTERGARN
RETOUR À RUISSELAC
LA RÉVOLTE DES NAINS
LES DRAGONS DE L'ARC-EN-CIEL

À paraître début 1986

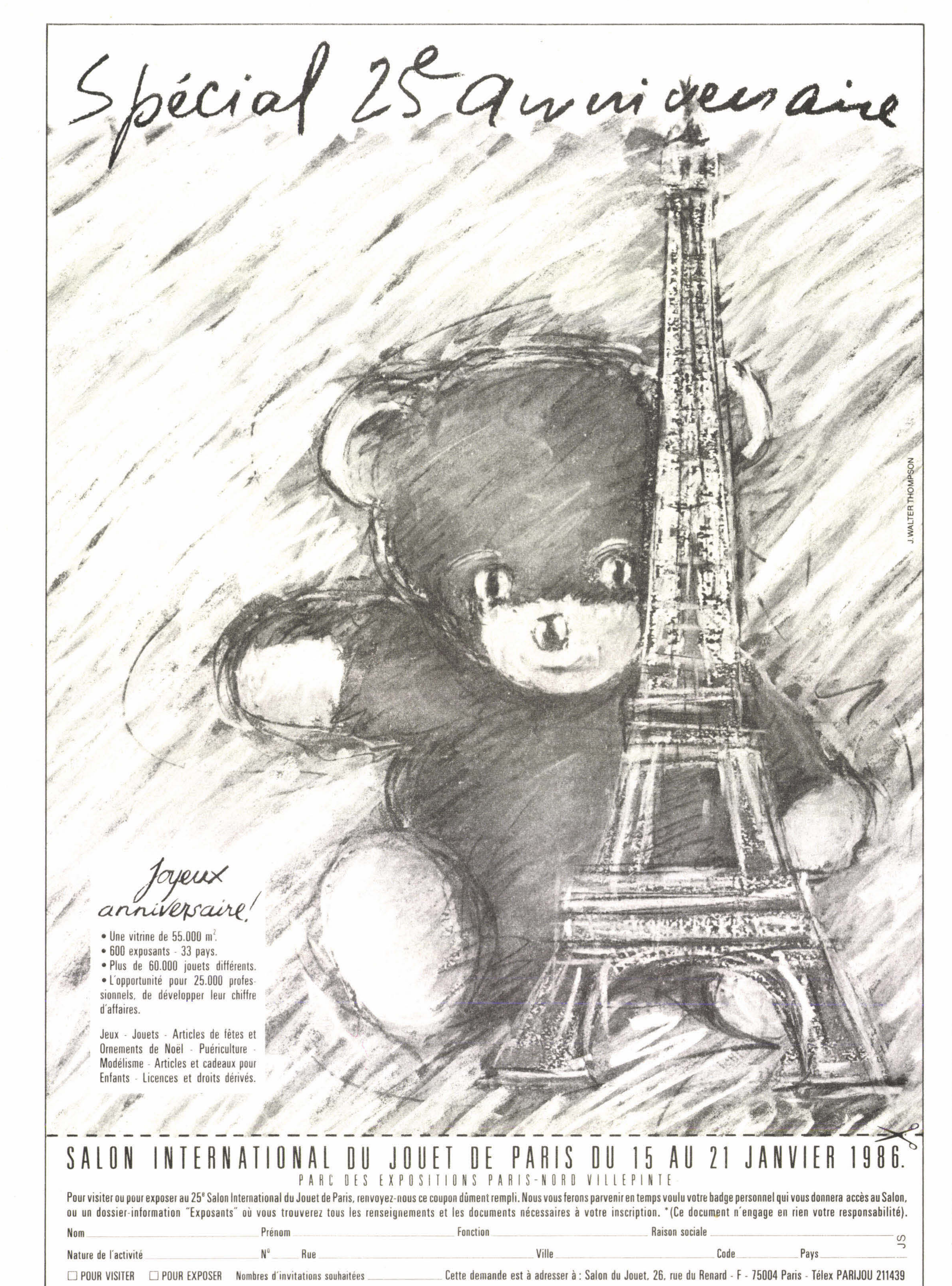
CONAN ET LA PROPHÉTIE
LA RANÇON DU DRAGON
LA QUÊTE DU ROI MORT
LE DONJON DU MAL

En vente dans les librairies et les magasins de jeux
(20 F le volume)

Les quêtes sans fin™ de DONJONS ET DRAGONS®

une série de livres qui vous permettent de jouer seul et font de vous le héros d'aventures fascinantes !

SOLAR TSR


Spécial 25e anniversaire
J. WALTER THOMPSON
Joyeux anniversaire!
• Une vitrine de 55.000 m².
• 600 exposants - 33 pays.
• Plus de 60.000 jouets différents.
• L'opportunité pour 25.000 professionnels, de développer leur chiffre d'affaires.
Jeux - Jouets - Articles de fêtes et Ornements de Noël - Puériculture - Modélisme - Articles et cadeaux pour Enfants - Licences et droits dérivés.
SALON INTERNATIONAL DU JOUET DE PARIS DU 15 AU 21 JANVIER 1986.
PARC DES EXPOSITIONS PARIS-NORD VILLEPINTE
Pour visiter ou pour exposer au 25e Salon International du Jouet de Paris, renvoyez-nous ce coupon dûment rempli. Nous vous ferons parvenir en temps voulu votre badge personnel qui vous donnera accès au Salon, ou un dossier-information "Exposants" où vous trouverez tous les renseignements et les documents nécessaires à votre inscription. *(Ce document n'engage en rien votre responsabilité).
Nom Prénom Fonction Raison sociale
Nature de l'activité N° Rue Ville Code Pays
☐ POUR VISITER ☐ POUR EXPOSER Nombres d'invitations souhaitées
Cette demande est à adresser à : Salon du Jouet, 26, rue du Renard - F - 75004 Paris - Télex PARIJOU 211439
JS

KASPAROV : NOUVEAU ROI DES ECHECS

Il aura fallu 72 parties au « Tigre de Bakou » pour détrôner Karpov l'impérial. Voici la deuxième mi-temps du match, disputée ces trois derniers mois. Elle restera dans l'histoire des échecs comme l'un des plus intenses affrontements entre deux joueurs.

Février 1985 : Florencio Campomanès arrive à Moscou et sépare les deux belligérants qui en décousent depuis cinq mois. Karpov, tenant du titre, menait encore cinq à trois, mais, comme groggy, ne parvenait plus à esquiver les coups de Kasparov, encore moins à marquer le sixième point. Arrêt de l'« arbitre » Campomanès, annulation pure et simple de ce match comme s'il n'avait pas existé, telles furent les raisons du scandale qui fit tant parler des échecs il y a quelques mois (lire notre n° 32).
Septembre 1985 : on prend les mêmes... et l'on ne recommence pas un match au premier vainqueur de six parties, mais plutôt au meilleur des 24 parties, ce qui limite à trois mois la durée de l'empoignade. Éventuellement le match s'arrête avant 24 parties si l'un des joueurs arrive à remporter six victoires. Ce système, abandonné depuis le célèbre Fischer-Spassky de 1972, n'a qu'un défaut : les deux joueurs peuvent terminer à égalité de points (12). Le droit régalien stipule alors que le champion du monde garde son titre. Une injustice, à mon avis, dont bénéficia deux fois par le passé Mikhaïl Botvinnik, le père des joueurs soviétiques modernes.

3 septembre : poignée de mains pour la reprise des hostilités après six mois de trêve forcée.



COMME SI C'ÉTAIT LA 49e !

Comme si Karpov ne s'était pas reposé entre le 8 février et le 2 septembre, comme si la première partie de ce nouveau match n'était en fait que la 49e du match précédent ! La suite du match montrera que la défaite qui suit vient plutôt d'une mauvaise préparation théorique que d'une méforme de Karpov :
Blancs : Kasparov - Noirs : Karpov
Défense Nimzo-Indienne.
1. d4, Cf6 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fb4 ; 4. Cf3, c5 ; 5. g3,
(la variante mise au point par le grand-maître Oleg Romanichine. Jamais auparavant Kasparov ne l'avait employée. Les blancs traitent le clouage de leur Cc3 par le mépris et veulent installer un Fou dominateur en g2)
5. ...Ce4 ; 6. Dd3, Da5 ; 7. D×e4, F×c3+ ; 8. Fd2, F×d2+ ; 9. C×d2 ,Db6
(le coup habituel consiste à échanger les pions sur d4. Il fallut 30 minutes au champion du monde pour se décider à jouer son cinquième coup, Ce4, montrant ainsi sa surprise et son embarras dans cette ouverture. Quant au challenger, cinq petites minutes seulement lui furent nécessaires pour jouer le sacrifice de pion qui suit).
10. d×c5 ; D×b2 ; 11. Tb1, Dc3
(ou11. ...D×a2 ; 12. Fg2, 0-0 ; 13. De3 et les blancs possèdent une initiative qui compense largement le déficit d'un pion).
12. Dd3 !, D×d3 ; 13. e×d3, Ca6 ; 14. d4, Tb8 ?!
(c'était la dernière occasion pour Karpov de sortir d'une défense crispée au moyen de 14. ...e5 qui permettait de conquérir la case c5 pour le Cavalier. Après le coup du texte, il va se retrouver pris dans un étau).
15. Fg2, Re7 ; 16. Re2 !, Td8 ; 17. Ce4, b6 ; 18. Cd6 !

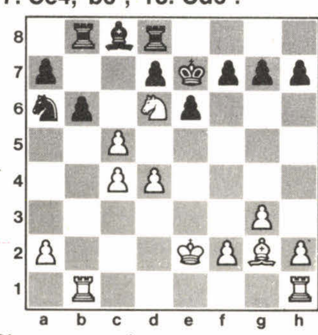


Diagramme 1

18. ...Cc7
(un coup triste et peu agréable à jouer qui s'explique par l'impossibilité pour Karpov de libérer son jeu par 18. ...b×c5 à cause de 19. C×c8+ ! suivi de 20.Fb7 et les noirs perdraient la qualité sans compensation).
19. Tb4 !, Ce8 ; 20. C×e8, R×e8 ; 21. Thb1, Fa6 ; 22. Re3, d5 ; 23. c× d6, Tbc8 ; 24. Rd3, T×d6 ; 25. Ta4 !
(la pointe, qui gagne un pion et la partie)
25. ... b5 ; 26. c×b5, Tb8 ; 27. Tab4, Fb7 ; 28. F×b7, T×b7 ; 29. a4, Re7 ; 30. h4, h6 ; 31. f3, Td5 ; 32. Tc1, Tbd7 ; 33. a5, g5 ; 34. h×g5, T×g5 ; 35. g4, h5 ; 36. b6, a×b6 ; 37. a×b6, Tb7 ; 38. Tc5, f5 ; 39. g×h5, T×h5 ; 40. Rc4, Th8 ; 41. Rb5, Ta8.
(ici la partie fut ajournée, mais Karpov abandonna la lutte sans reprendre. Dans l'enveloppe, le coup inscrit par Kasparov était 42.Tbc4).
Kasparov : 1 ; Karpov : 0.

KARPOV NE ROMPT PAS

Avec un Karpov désireux de se remettre en confiance par une victoire et un Kasparov prêt à « en finir », cette deuxième partie vit une lutte terrifiante entre les deux volontés antagonistes.
Blancs : Karpov - Noirs : Kasparov
Défense Sicilienne.
1. e4, c5 ; 2. Cf3, d6 ; 3. d4, c×d4 ; 4. C×d4, Cf6 ; 5. Cc3, a6 ; 6. Fe2, e6 ; 7. 0-0, Fe7 ; 8. f4,0-0 ; 9. Rh1, Dc7 ; 10. a4, Cc6 ; 11. Fe3, Te8 ; 12. Ff3, Tb8 ; 13. Dd2, Fd7 ; 14. Df2, C×d4 ; 15. F×d4, e5 ;16. Fe3, Fe6 ; 17. f5, Fc4 ; 18. Fb6, Dc8 ; 19. Tfc1, d5
(inaugurant les complications, Kasparov procède avec ce coup à un léger sacrifice de matériel : deux Fous contre une Tour et un pion. Le choix de cette ligne de jeu découle de son goût prononcé pour l'initiative).
20. b3, Fb4 ; 21. Ca2, Fa3 ; 22. b×c4, F×c1 ; 23. C×c1, D×c4

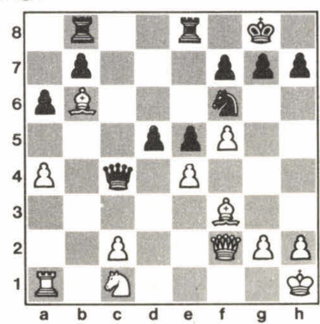


Diagramme 2

(une position d'un grand intérêt, à la fois tactique et stratégique. Les noirs vont parvenir à obtenir l'avantage en trouvant constamment des petites menaces qui empêcheront les pièces blanches de trouver une bonne coordination).

24. e×d5, e4 ! ; 25. Fe2, D×c2 ; 26. Dd4 !, Tbc8 ; 27. h3
(car nombre de tentatives blanches se voyaient réfutées par le coup D×c1).
27. ...e3 ; 28. d6, Dd2 ! ; 29. Cd3 !
(le plus sûr)

29. ...D×e2 ; 30. d7, C×d7 ; 31. D×d7, Dd2 ; 32. Te1, e2 ; 33. Rg1 ?!
(en manque de temps, le champion du monde sent l'obligation de rapprocher son Roi pour surveiller le dangereux pion noir. Pourtant rien ne pressait et le coup intermédiaire 33.a5 permettait aux blancs d'obtenir de meilleures perspectives)

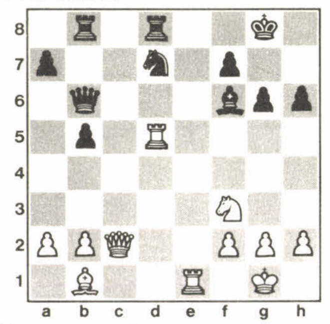
33. ... a5 ; 34. g3, Dh6 ; 35. Ff2, Dc6 ! ; 36. D×c6, T×c6 ; 37. Tb1, Tc4 ; 38. T×b7, T×a4 ; 39. Fe1, Ta3 ;40. Td7, a4 ; 41. Rf2, Tb3
(le coup sous enveloppe. Les noirs possèdent un avantage important dû à leur pion a3 et menacent d'obliger les blancs à donner une de leurs pièces mineures pour l'empêcher de se promouvoir en Dame).

42. Cc1, Tb1 ; 43. Ca2, Ta8 ; 44. Te7, Tb2 ; 45. T×e2, T×e2+ ; 46. R×e2, Te8+ ; 47. Rf2, h5 ; 48. Fc3, Tb8 ; 49. Fb4, Td8 ; 50. Re2, a3 ; 51. Fc3, f6 ; 52. Fb4, Rf7 ; 53. Cc3, Tb8 ; 54. Ca2, Tb5 ;55. g4, Tb8 ; 56. Rd3, Td8+ ; 57. Rc4, Td1 ; 58. F×a3, Ta1 ? ;
(Kasparov sous-estime les capacités défensives de Karpov. Le champion du monde va maintenant trouver un sauvetage digne d'une étude artistique. Le coup à jouer était 58. ...h4! suivi de 59. ..Th1 et 60. ...T×h3. Le pion noir en h4 serait alors devenu un atout maître pour le challenger).

59. Rb3, Th1 ; 60. g×h5 !, T×h3+ ; 61. Cc3, Tf3 ; 62. Fc1, T×f5 ; 63. h6, g6 ;
(63. ...g5 aboutissait au même résultat après 64. Ce4 !, Rg6 ; 65. h7, R×h7 ; 66. C×f6+ !, T×f6 ; 67. F×g5)
64. Ce4, Th5, 65.Fb2 ! Nulle.
(au vu de 65. ...f5 ; 66. h7 ! suivi de la fourchette en g5).
Kasparov : 1,5 ; Karpov : 0,5.

APRÈS LA TEMPÊTE, LE CALME

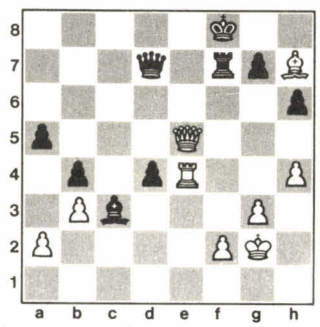
Se remettre de ses émotions. Tel est le sens du premier time-out pris par Anatoly Karpov avant cette troisième partie. Celle-ci vit Karpov parvenir à obtenir l'égalité au moyen des coups précis 11. ...c×d5 et 14. ...b5. Le challenger dut ensuite pousser son pion central pour éviter de se retrouver lui-même en infériorité :
Blancs : Kasparov - Noirs : Karpov
Gambit de la Dame.
1. d4, Cf6 ; 2. c4, e6 ; 3. Cf3, d5 ; 4. Cc3, Fe7 ; 5. Fg5, h6 ; 6. F×f6, F×f6 ; 7. Db3, c6 ; 8. e3, Cd7 ; 9. Td1, 0-0 ; 10. Fd3, b6 ; 11. c×d5, c×d5 ; 12. e4, d×e4 ; 13. F×e4, Tb8 ; 14. 0-0, b5 ; 15. Tfe1, Db6 ; 16. Fb1, Fb7 ; 17. Dc2, g6 ; 18. d5, e×d5 ; 19. C×d5, F×d5 ; 20. T×d5, Tfd8. Nulle.


Diagramme 3

Kasparov : 2 ; Karpov : 1.

MAIN DE FER DANS GANT DE VELOURS

Tout comme son apparence physique, les coups de Karpov semblent manquer totalement d'agressivité. Bien sûr, cela est feint et il prépare, sans avoir l'air d'y toucher, la mise à mort. C'est le loup déguisé en grand-mère gâteau, la main de fer dans le gant de velours.
La quatrième partie est la parfaite illustration de cette violence cachée. Refusant les complications proposées par Kasparov dès les premiers coups, il aiguisera patiemment le couteau b1-h7 qui transpercera la défense adverse après l'ajournement. Sans bruit.
Blancs : Karpov - Noirs : Kasparov
Gambit de la Dame
1. d4, d5 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fe7 ; 4. Cf3, Cf6 ; 5. Fg5, h6 ; 6. F×f6, F×f6 ; 7. e3, 0-0 ; 8. Dc2,Ca6;
(Kasparov joua 8. ...c5 dans la 27e partie du match précédent et subit alors son cinquième revers. Le coup du texte fut soigneusement préparé par l'Arménien et son secondant, le grand-maître international Dorfman).
9. Td1, c5 ; 10. d×c5, Da5 ; 11. c×d5, C×c5 ; 12. Dd2 !
(plutôt que de capturer le pion e6, ce qui accélérerait le développement adverse, Karpov préfère ne pas gagner de matériel et laisser une cible chez les noirs. Menacer le pion se révèlera plus fort que de le prendre).
12. ...Td8 ; 13. Cd4, e×d5 ; 14. Fe2, Db6 ; 15. 0-0, Ce4 ; 16. Dc2, C×c3 ; 17. D×c3
(la partie est parvenue dans une position classique chez les deux hommes, avec un pion isolé dans le camp du challenger. On se rappellera que Kasparov perdit deux fois dans ces conditions lors du match précédent).
17. ... Fe6 ; 18. Dc2, Tac8 ; 19. Db1, Tc7 ; 20. Td2, Tdc8 ; 21. C×e6, f×e6 ; 22. Fg4, Tc4 ; 23. h3, Dc6 ; 24. Dd3, Rh8 ; 25. Tfd1, a5 ; 26. b3, Tc3 ; 27. De2, Tf8 ; 28. Fh5 !
(le Fou vient rejoindre la bonne diagonale : b1-h7)
28. ... b5 ; 29. Fg6 !, Fd8 ; 30. Fd3, b4 ; 31. Dg4, De8 ; 32. e4, Fg5 ; 33. Tc2, T×c2 ; 34. F×c2, Dc6 ; 35. De2, Dc5 ; 36. Tf1, Dc3 ; 37. e×d5, e×d5 ; 38. Fb1 !
(le Fou a enfin trouvé sa place)
38. ...Dd2 ; 39. De5, Td8 ; 40. Df5, Rg8 ; 41. De6+
(le coup sous enveloppe. Contre une défense précise l'attaque blanche n'est sans doute pas gagnante. Dans la pratique toutefois, les coups de défense sont beaucoup plus difficiles à trouver que les coups d'attaque dans ce genre de positions. Karpov va se montrer particulièrement rusé en répétant les coups, comme s'il n'avait trouvé aucun stratagème d'attaque. La méfiance de Kasparov s'en trouva certainement atténuée).
41. ... Rh8 ; 42. Dg6, Rg8 ; 43. De6+, Rh8 ; 44. Ff5, Dc3 ; 45. Dg6, Rg8 ; 46. Fe6+, Rh8 ; 47. Ff5, Rg8 ;48. g3, Rf8 ; 49. Rg2, Df6 ; 50. Dh7, Df7 ; 51. h4, Fd2 ; 52. Td1
(première étape du plan d'attaque accomplie : la Tour blanche se met en jeu).
52. ...Fc3 ; 53. Td3, Td6 ; 54. Tf3, Re7
(deuxième étape : le Roi noir doit sortir de son refuge)
55. Dh8, d4 ; 56. Dc8 !
(menaçant 57.Dc7+)
56. ...Tf6 ; 57. Dc5+, Re8 ; 58. Tf4, Db7 ; 59. Te4+, Rf7 ; 60. Dc4+, Rf8 ; 61. Fh7, Tf7
(le seul coup pour parer convenablement le mat sur g8)
62. De6, Dd7
(toujours forcé)
63. De5 !


Diagramme 4

63. ..Abandon!
Le genre d'abandon que le profane a du mal à comprendre et qui mérite donc une explication : les blancs menacent 64. Db8+ et nous allons examiner pourquoi les noirs ne peuvent y répliquer efficacement. Si 63. ... Dd8 ; 64. Dc5+, Te7 ; 65. Tf4+, Re8 ; 66. Dc6+, Td7 (ou 66. ...Dd7 ; 67. Tf8+ ! gagne la Dame) 67. Fg6+, Re7 ; 68. Tf7+, Re8 ; 69. Tf6+, Re7 ; 70. De6 mat. Sur 63. ...Te7 les blancs l'emportent simplement avec 64. Tf4+, Tf7 (64. ...Re8 ; 65. Db8+, Dd8 ; 66. Tf8+ !) 65. Db8+, Re7 (65. ...De8 ; 66. D×e8+ suivi de Fg6) 66. Te4+, Rf6 ; 67. Df4+, Df5 ; 68. Dxf5 mat.
Les autres tentatives perdent encore plus rapidement.
Kasparov : 2 ; Karpov : 2.

KASPAROV FLAMBE... ET KARPOV DOUBLE LA MISE

L'impatience de prendre sa revanche : voilà la raison principale de la défaite du challenger lors de cette cinquième partie. Tous les finalistes des championnats du monde prennent un repos après une défaite. Kasparov suivra désormais le conseil des anciens !
Blancs : Kasparov - Noirs : Karpov
Partie Espagnole.
1. e4, e5 ; 2. Cf3, Cc6 ; 3. Fb5, a6 ; 4. Fa4, Cf6 ; 5. 0-0, Fe7 ; 6. Te1, b5 ; 7. Fb3, d6 ; 8. c3, 0-0 ; 9. h3, Fb7 ; 10. d4, Te8 ; 11. Cbd2, Ff8 ; 12. a4, Dd7 ; 13. a×b5, a×b5 ; 14. T×a8, F×a8 ; 15. d5
(tout cela fut joué dans la 44e partie du match précédent où Karpov choisit alors de placer le Cavalier sur d8. La partie fut nulle après une défense précise de Karpov. Le coup du texte,

certainement analysé par le champion du monde et son équipe, amène un long trajet du même Cavalier qui, pour finir, aboutira en d8. La différence vient de la poussée b4 dont Kasparov s'était dispensé lors de la partie mentionnée. Les nuances qu'elle apporte sont de mesure à favoriser les noirs qui pourront ainsi agir plus facilement sur la colonne c).

15. ...Ca5 ; 16. Fa2, c6 ! ; 17. b4, Cb7 ; 18. c4, Tc8 ! ; 19. d×c6, D×c6 ; 20. c5 ?
(la cause de tous les ennuis futurs. Par 20.cxb5 ou 20.Fb2 les blancs gardaient l'équilibre).

20. ...Cd8 ! ; 21. Fb2, d×c5 ; 22. b×c5, D×c5 ; 23. F×e5, Cd7 ; 24. Fb2 ?
(24.Fa1 était plus tenace).

24. ...Db4 ; 25. Cb3, Cc5 ; 26. Fa1

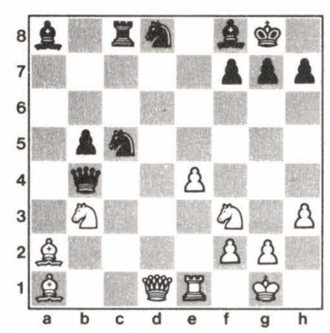


Diagramme 5

26. ...F×e4 !
(le gain du pion central sera exploité de façon impeccable et Kasparov, pour la deuxième fois consécutive, va s'incliner).

27. Cfd4, Cdb7 ; 28. De2, Cd6 !!
(un Cavalier réellement déchaîné qui défend tous les points névralgiques de la position : b5, e4 et f7)

29. C×c5, D×c5 ; 30. Dg4, Te8 ; 31. Td1, Fg6 ; 32. Df4, Db4 ; 33. Dc1, Fe4 ; 34. Te1, Da5 ; 35. Fb3, Da8 ; 36. Db2, b4 ; 37. Te3, Fg6 ; 38. T×e8, D×e8 ; 39. Dc1, Ce4 ; 40. Fd5, Cc5 ; 41. Cb3 et Kasparov abandonna sans reprendre l'ajounement, faisant confiance à la technique de Karpov pour mettre en valeur le pion b4. Le challenger prit alors un time-out !

Kasparov : 2 ; Karpov : 3.

KASPAROV FAIT PEUR A SES SUPPORTERS

Le pion b7 fut-il sacrifié ou perdu par le challenger ? En tout cas, cela fit réfléchir Karpov qui dépensa plus d'une heure pour les six derniers coups. L'activité de la Tour noire empêche les blancs de progresser.

Blancs : Karpov - Noirs : Kasparov
Gambit de la Dame.

1. d4, d5 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fe7 ; 4. Cf3, Cf6 ; 5. Fg5, h6 ; 6. F×f6, F×f6 ; 7. e3, 0-0 ; 8. Dd2, d×c4 ; 9. F×c4, Cd7 ; 10. 0-0, c5 ; 11. Tfd1, c×d4 ; 12. C×d4, Cb6 ; 13. Fe2, Fd7 ; 14. Ff3, Tb8 ; 15. Ce4, F×d4 ; 16. D×d4, Fa4 ; 17. D×d8, Tf×d8 ; 18. T×d8+, T×d 8 ; 19. Cc5, Td2 ; 20. b3, Fc6 ; 21. C×b7, F×f3 ; 22. g×f3, Cd7 ; 23. Rg2, g5 ; 24. b4, Cb6 ; 25. Rf1, Cd7 ; 26. Rg2, Cb6 ; 27. Rf1, Cd7. Nulle.

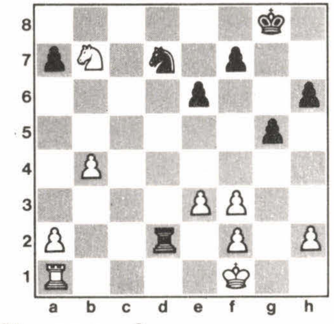


Diagramme 6

Kasparov : 2,5 ; Karpov : 3,5.

ÉCHEC PERPÉTUEL

Du spectacle dans la septième partie où le challenger ne cessa d'attaquer à partir du 14e coup. En face, Karpov se livrait à d'admirables esquives félines tant et si bien que les blancs, avec une position bien affaiblie, sautèrent sur l'opportunité de l'échec perpétuel. Un combat de toute beauté, bien dans les styles des deux joueurs.

Blancs : Kasparov - Noirs : Karpov
Défense Nimzo-Indienne.

1. d4, Cf6 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fb4 ; 4. Cf3, 0-0 ; 5. Fg5, d6 ; 6. e3, Cbd7 ; 7. Dc2, b6 ; 8. Fd3, F×c3+ ; 9. b×c3, h6 ; 10. Fh4, Fb7 ; 11. Cd2
(offrant le pion g2. Pendant cinq coups de suite, Karpov déclinera l'offre, ne désirant pas ouvrir la colonne g sur laquelle se trouve son Roi)

11. ... g5 ; 12. Fg3, Ch5 ; 13. Dd1, Cg7 ! ; 14. h4, f5 ; 15. h×g5, h×g5 ; 16. f3, De7 ; 17. Db3, Rf7 ! ; 18. 0-0-0, Th8

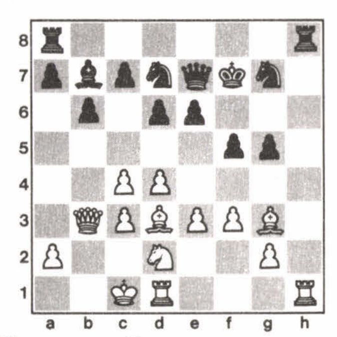


Diagramme 7

19. c5
(en effectuant cette percée, Kasparov proposa la nullité. Refus de Karpov, malgré le peu de temps qui lui restait pour atteindre le contrôle du 40e coup)

19. ...d×c5 ; 20. Cc4, c×d4 ! ; 21. c×d4, f4 !
(le coup qui justifie le refus de la nullité. Si les Blancs prennent le pion f4, il suivrait 22. ...Ch5!)

22. Ff2, Ch5 ; 23. Fc2, f×e3 ; 24. F×e3, Fd5
(les blancs semblent perdus : un pion de moins et l'initiative qui passe aux noirs. L'imagination tactique de Kasparov lui permettra une fois encore de sauver une situation compromise).

25. Dd3 !, Tag8 ; 26. Ce5+, C×e5 ; 27. d×e5, Cf4 ; 28. F×f4, g×f4 ; 29. T×h8, T×h8 ; 30. Dg6+ !, Rf8 ; 31. T×d5 !! Nulle
(31. ...exd5 ; 32. Df5+ et les noirs ne peuvent se dépêtrer des échecs au Roi que la Dame donne sur les cases c8, d7; e6, f5 ou g4)

Kasparov : 3 ; Karpov : 4.

LES ÉCHECS TECHNIQUES

Les quinze premiers coups qui suivent constituent-ils ce que l'on peut faire de mieux dans la variante de Tartakover du Gambit de la Dame ? On serait tenté de le croire puisqu'aussi bien le champion que son challenger les ont pratiqués lors du premier match. Karpov avait préparé la nouveauté 16.Dd3. Elle lui permit effectivement de gagner un pion au 24e coup, mais un pion inexploitable en raison du contre-jeu obtenu par les noirs.

Blancs : Karpov - Noirs : Kasparov
Gambit de la Dame.

1. d4, d5 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fe7 ; 4. Cf3, Cf6 ; 5. Fg5, h6 ; 6. Fh4, 0-0 ; 7. e3, b6 ; 8. F×f6, F×f6 ; 9. c×d5, e×d5 ; 10. b4, Fb7 ; 11. Fe2, c5 ; 12. b×c5, b×c5 ; 13. Tb1, Fc6 ; 14. 0-0, Cd7 ; 15. Fb5,Dc7 ; 16. Dd3
(lors du premier match furent joués 16.Dd2 et 16.Dc2 avec, également, deux nullités)

16. ... Tfd8 ; 17. Tfd1, Tab8 ; 18. F×c6, D×c6 ; 19. T×b8, T×b8 ; 20. d×c5, F×c3 ; 21. D×c3, D×c5 ; 22. D×c5; C×c5 ; 23. h3, Ce4 ; 24. T×d5, Tb1+ ; 25. Rh2, C×f2 ; 26. Td8+, Rh7 ; 27. Td7, a5 ; 28. T×f7, Tb2 ; 29. a4, Cd1 ; 30. Te7, Tb4 ; 31. Cd4, C×e3 ; 32. Cc6, Tc4 ; 33. T×e3, T×c6 ; 34. Te5, Tc3 ; 35. T×a5,Ta3 ; 36. h4, Rg6 ; 37. g4, Rf6 ; 38. Tf5+, Re6 ; 39. Tf4, g5 ; 40. h×g5, h×g5 ; 41. Tb4

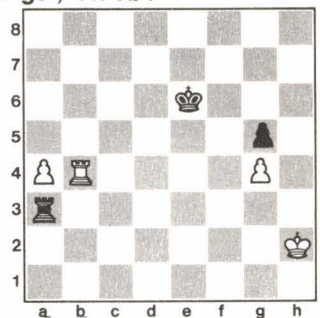


Diagramme 8

41. ...Re5
(le coup sous enveloppe)

42. Rg2, Ta2+ ; 43. Rf3, Ta3+ ; 44. Re2, Tg3 ; 45. Rd2, Tg2+ ; 46. Re3, Tg3+ ; 47. Re2, Ta3 ; 48. Rd2, Tg3 ; 49. Tc4, Rd5. Nulle

Kasparov : 3,5 ; Karpov : 4,5.

LA TORTURE ESPAGNOLE

On a l'habitude d'appeler ainsi ce que les noirs subissent dans la variante classique de la Partie Espagnole. Rester attentif aux possibles ouvertures de lignes des blancs, sans rien entreprendre soi-même, c'est le rude programme qui attend souvent le joueur maniant les pièces noires dans cette variante. Karpov resta stoïque jusqu'au 27e coup, où le challenger se décida enfin à échanger le premier pion. Cette neuvième partie ne devint véritablement explosive qu'après l'ajournement et malgré des coups particulièrement imaginatifs, Kasparov ne put, cette fois encore, refaire son retard d'un point :

Blancs : Kasparov - Noirs : Karpov
Partie Espagnole.

1. e4, e5 ; 2. Cf3, Cc6 ; 3. Fb5, a6 ; 4. Fa4, Cf6 ; 5. 0-0, Fe7 ; 6. Te1, b5 ; 7. Fb3, d6 ; 8. c3,0-0 ; 9. h3, Fb7 ; 10. d4, Te8 ; 11. Cbd2, Ff8 ; 12. a4, h6
(au lieu de 12. ...Dd7 qui lui valut sa deuxième victoire, Karpov revient à la continuation classique. Pourquoi ? Mystère !)

13. Fc2, Cb8 ; 14. Fd3, c6 ; 15. Cf1, Cbd7 ; 16. Cg3, Dc7 ; 17. Fd2, g6 ; 18. Dc1, Rh7 ; 19. b3,Fg7 ; 20. Dc2, Cf8 ; 21. Fe3, Ce6 ; 22. Tad1, Tac8 ; 23. Ff1, Ff8 ; 24. Td2, Db8 ; 25. Db1, Fa8 ; 26. b4, Fb7 ; 27. a×b5, a×b5 ; 28. Ted1, Dc7 ; 29. Tc1, Fg7 ; 30. Tcd1, Tcd8 ; 31. d×e5, d×e5 ; 32. T×d8, T×d8 ; 33. T×d8, C×d8 ; 34. c4
(grâce à ce coup, les blancs auront l'initiative des opérations)
34. ... b×c4 ; 35. F×c4, Ce8 ; 36. Da2, Cd6 ; 37. Fb3, Cb5 ; 38. h4 !, Cd4 ; 39. F×d4, e×d4 ; 40. h5, De7 ; 41. Dd2, c5 ; 42. Dc2

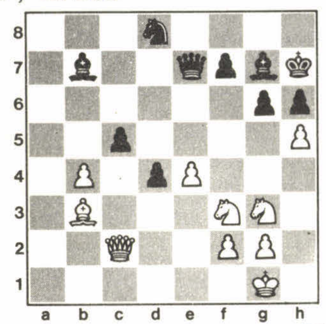


Diagramme 9
42. ...c×b4
(le coup sous enveloppe)
43. h×g6+, f×g6 ; 44. Dc4
(une menace de mat qui peut sembler dangereuse, mais la réplique de Karpov qui donne une case de fuite tout en menaçant de déloger le Cavalier blanc est adéquate)
44. ...h5 ! ; 45. e5, F×f3 ; 46. g×f3, F×e5 ; 47. f4
(envisageant, sur 47. ...Fg7, de continuer à pousser le pion en f5 avec une « mise à l'air » du Roi noir)
47. ...F×f4 ; 48. Dg8+, Rh6 ; 49. Fc2, Dg7 !
(la défense la plus simple consiste en effet à donner le Cavalier. Les blancs manquent cruellement de pions)
50. D×d8, F×g3 ; 51. f×g3, De5 ; 52. Df8+, Rg5 ; 53. Rg2
Nulle.

Kasparov : 4 ; Karpov : 5.

UNE SICILIENNE DE RÊVE

C'est le spectacle qu'ont offert aux amateurs d'échecs les deux protagonistes dans la dixième partie. Quand Kasparov donne le pion b5 au 22e coup, on a l'impression que c'est la conclusion logique de la pression exercée par Karpov. Les coups extraordinaires 24. ...Tab8 et 25. ...Da8 éclairent la partie sous un nouvel angle, et on s'aperçoit alors que c'est Karpov qui doit lutter pour la nullité. Le splendide échec perpétuel Cf2-h3 vient logiquement conclure cette œuvre d'art.
Blancs : Karpov - Noirs : Kasparov
Défense Sicilienne.
1. e4, c5 ; 2. Cf3, d6 ; 3. d4, c×d4 ; 4. C×d4, Cf6 ; 5. Cc3, a6 ; 6. Fe2, e6 ; 7. 0-0, Fe7 ; 8. f4,0-0 ; 9. Rh1, Dc7 ; 10. a4, Cc6 ; 11. Fe3, Te8 ; 12. Fg1, Tb8 ; 13. Dd2, e5 ; 14. Cb3, Ca5 ; 15. C×a5, D×a5 ; 16. Fa7, Ta8 ; 17. Fe3, Db4 ; 18. Dd3, Fe6 ; 19. f5, Fd7 ; 20. Ta3, Da5 ; 21. Tb3, b5 !?
(la défense 21. ...Dc7 eût été le coup ordinaire, laissant les blancs avec un confortable avantage d'espace, alors que le coup choisi par le challenger a une apparence suicidaire)
22. a×b5, a×b5 ; 23. C×b5, Fc6 ; 24. Ff3
(le coup optimiste 24. Cxd6 était jouable, mais Karpov croit annihiler tout contre-jeu avec le coup du texte)
24. ...Tab8 ! ; 25. c4, Da8 !! ; 26. Fg5
(en effet, la fourchette que tout le monde avait vue se brisait comme suit : 26. Cc7, T×b3 ; 27. D×b3, Db8 ! ; 28. D×b8, T×b8 et le pion central blanc va tomber. Remarquablement anticipé)
26. ... F×e4 ; 27. F×e4, C×e4 ; 28. F×e7, T×e7 ; 29. Ta3, Dc6 ; 30. b4, h5 ; 31. Ca7 !, T×a7 ! ; 32. T×a7, T×b4 ; 33. Df3, T×c4 ; 34. D×h5, Cf2+ ! ; 35. Rg1, Ch3+ !



Diagramme 10
36. Rh1 !
(surtout pas 36. D×h3 ou 36. g×h3 à cause de 36. ...Db6+! et les noirs capturent la Tour en a7)
36. ...Cf2+ ; 37. Rg1 Nulle

Kasparov : 4,5 ; Karpov : 5,5.

L'AVEUGLEMENT DU CHAMPION DU MONDE

« Les bourdes sont toutes là, devant nous, attendant d'être commises ! » disait le grand-maître Tartacover. Celle que Karpov choisit en ce jeudi 3 octobre, restera dans les annales, tant par sa grossièreté que par le prestige de son auteur.
Blancs : Kasparov - Noirs : Karpov
Défense Nimzo-Indienne
1. d4, Cf6 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fb4 ; 4. Cf3, 0-0 ; 5. Fg5, c5 ; 6. e3, c×d4 ; 7. e×d4, h6 ; 8. Fh4, d5 ; 9. Tc1, d×c4 ; 10. F×c4, Cc6 ; 11. 0-0, Fe7 ; 12. Te1, b6 ; 13. a3, Fb7 ; 14. Fg3, Tc8 ; 15. Fa2, Fd6 ; 16. d5
(comme souvent contre Karpov, Kasparov ne trouve rien de mieux, pour son pion central isolé, que de le pousser, provoquant ainsi une série d'échanges et, comme le prévoyaient les experts... une nulle paisible...)
16. ... C×d5 ; 17. C×d5, F×g3 ; 18. h×g3, e×d5 ; 19. F×d5, Df6 ; 20. Da4, Tfd8 ; 21. Tcd1, Td7 ; 22. Dg4

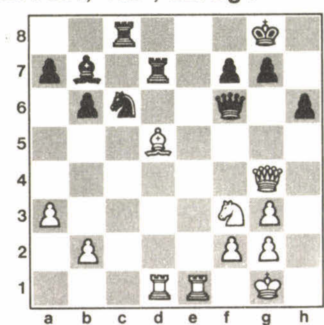


Diagramme 11
(Et maintenant, se produit l'incroyable : Karpov tombe dans un piège pour faible joueur de club)
22. ...Tcd8 ??
(le simple retour 22. ...Tdd8 conservait une position solide, mais quand l'aveuglement vous prend !)
23. D×d7 !, T×d7 ; 24. Te8+, Rh7 ; 25. Fe4+ et Karpov abandonna. En effet, après 25. ...g6 ; 26. T×d7 les noirs perdent encore une pièce. Par exemple 26. ...Fa6 ; 27. F×c6, D×c6 ? ; 28. T×f7 mat.

Kasparov : 5,5 ; Karpov : 5,5.

UN NOUVEAU GAMBIT INVENTÉ PAR KASPAROV

Voilà plusieurs décennies que les joueurs passent à côté d'un coup qui semble résoudre tous les problèmes des noirs dans une variante bien connue. Karpov, surpris comme tout le monde, ne chercha pas à réfuter et la paix fut vite conclue.
Blancs ; Karpov - Noirs : Kasparov
Défense Sicilienne
1. e4, c5 ; 2. Cf3, e6 ; 3. d4, c×d4 ; 4. C×d4, Cc6 ; 5. Cb5, d6 ; 6. c4, Cf6 ; 7. C1c3, a6 ; 8. Ca3, d5 !?

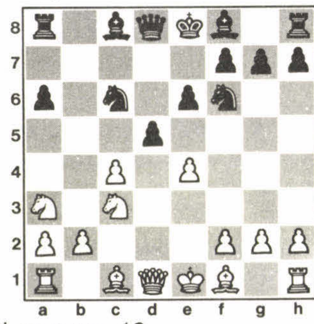


Diagramme 12
(le mauvais placement du Ca3 permet aux noirs cette « fantaisie »).
9. e×d5, e×d5 ; 10. c×d5, Cb4 ; 11. Fc4, Fg4 ! ; 12. Fe2 !, F×e2 ; 13. D×e2+, De7 ; 14. Fe3, Cb×d5 ; 15. Cc2, C×e3 ; 16. C×e3, De6 ; 17. 0-0, Fc5 ; 18. Tfe1, 0-0. Nulle

Kasparov : 6 ; Karpov : 6.

UN SAUVETAGE DE PION INATTENDU

Les spectateurs de la salle Tchaïkovsky crurent bien que le challenger allait capturer un pion et remporter sa troisième victoire... jusqu'à ce que Karpov démontre qu'il gardait tout sous son contrôle en jouant 19. ...Dh6 !!, la pointe de la défense.
Blancs : Kasparov - Noirs : Karpov
Défense Nimzo-Indienne
1. d4, Cf6 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fb4 ; 4. Cf3, c5 ; 5. g3, Cc6 ; 6. Fg2, Ce4 ; 7. Fd2, F×c3 ; 8. b×c3, 0-0 ; 9. 0-0, f5 ; 10. Fe3
(trente minutes de réflexion furent nécessaires à Kasparov pour effectuer ce sacrifice de pion... et 47 minutes à Karpov pour l'accepter !)
10. ... C×c3 ; 11. Dd3, c×d4 ; 12. C×d4, Ce4 ; 13. c5 !, C×d4 ; 14. F×d4, b6 ! ; 15. F×e4, f×e4 ; 16. D×e4, Fa6 ; 17. c×b6, a×b6 ; 18. De5, Df6 ; 19. De3

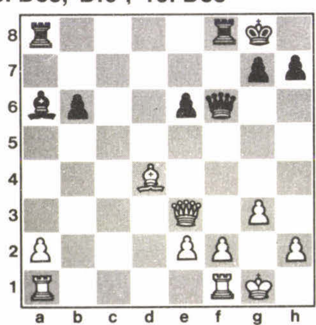


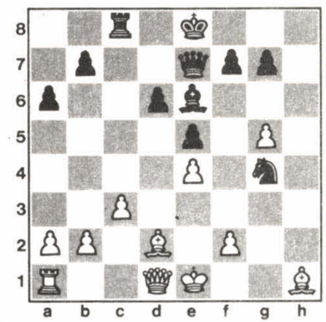
Diagramme 13

19. ...Dh6 !!
(seul coup qui contre-attaque sur le pion e2)
20. D×h6, g×h6 ; 21. Tfe1, Fc4 ; 22. a3, b5 ; 23. Tad1, Tf5
(23. ...T×a3 ?? ; 24. Fc5 !)
24. Fb2, Td5. Nulle

Kasparov : 6,5 ; Karpov : 6,5.

L'INITIATIVE CONTRE LES DEUX FOUS

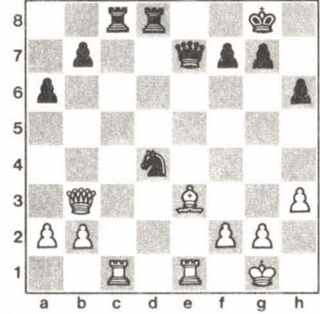
Avec l'avancée 6.g4 Karpov « sortit le couteau ». Il fallut la manœuvre originale 18. ...Df8 et 19. ...Dh8 pour que Kasparov parvienne à créer des menaces et empêcher la paire de Fous adverses de s'exprimer. Encore une partie pleine de bruits et de fureur.
Blancs : Karpov - Noirs : Kasparov
Défense Sicilienne.
1. e4, c5 ; 2. Cf3, e6 ; 3. d4, c×d4 ; 4. C×d4, Cc6 ; 5. Cc3
(Karpov renonce, temporairement nous le verrons, à 5. Cb5)
5. ... d6 ; 6. g4, h6 ; 7. h4, a6 ; 8. Fg2, Fe7 ; 9. Fe3, C×d4 ; 10. D×d4, e5 ; 11. Dd1, Fe6 ; 12. Cd5, Tc8 ; 13. c3, Cf6 ; 14. C×e7, D×e7 ; 15. g5
(face à l'attaque du pion g, les blancs n'ont pas mieux à faire que de le pousser)
15. ...h×g5 ; 16. h×g5, T×h1+ ; 17. F×h1, Cg4 ; 18. Fd2


Diagramme 14

18. ...Df8 !
(la venue de la Dame en h8 permet de sauver le Cavalier aventuré)
19. Df3, Dh8 ; 20. Fg2, Dh4 ; 21. b3, d5 ; 22. Dg3 !
(et non 22. e×d5 ?, F×d5 ! ; 23. D×d5, D×f2+ ; 24. Rd1 car les noirs l'emporteraient au moyen de 24. ...Td8 !)
22. ... D×g3 ; 23. f×g3, Td8 ; 24. Re2, Re7 ; 25. Fc1, d4 ; 26. Fa3+, Re8 ; 27. c×d4, e×d4 ; 28. Th1, Ce5 ; 29. Th8+, Rd7 ; 30. T×d8+, R×D8 ; 31. Fb2, Fg4+ ; 32. Rd2, Cf3+. Nulle
Kasparov : 7 ; Karpov : 7.

R.A.S. DANS LA QUINZIÈME

Blancs : Kasparov - Noirs : Karpov
Défense Petrov.
1. e4, e5 ; 2. Cf3, Cf6 ; 3. C×e5, d6 ; 4. Cf3, C×e4 ; 5. d4, d5 ; 6. Fd3, Cc6 ; 7. 0-0, Fg4 ; 8 .c4, Cf6 ; 9. Cc3, F×f3
(joué après la bagatelle de 50 minutes de réflexion. Karpov ne pourra pas conserver le pion offert, mais cela constitue une bonne façon d'assurer l'équilibre avec les pièces noires)
10. D×f3, C×d4 ; 11. Te1+, Fe7 ; 12. Dd1 !, Ce6 ; 13. c×d5, C×d5 ; 14. Fb5+, c6 ; 15. C×d5, c×b5 ; 16. Db3, 0-0 ; 17. C×e7+, D×e7 ; 18. D×b5, a6 ; 19. Db3, Tfd8 ; 20. Fe3, Tac8 ; 21. Tac1, h6 ; 22. h3, Cd4. Nulle.


Diagramme 15

Kasparov : 7,5 ; Karpov : 7,5.

QUAND LES SUPERLATIFS VIENNENT À MANQUER

A mon avis on n'a jamais vu mieux en finale de championnat du monde. Même les parties de Fischer, Spassky ou Alekhine n'ont atteint cette beauté. Comment le challenger est parvenu à placer, dès le 27e coup, Karpov en zugzwang (manque de coups), alors que presque toutes les pièces sont encore sur l'échiquier, relève du génie ! Dès que le pauvre Karpov tenta de passer la tête au-dessus du mur (30.f3), l'on eut droit à une correction infligée au camp blanc. Le don de la Dame ne suffit même pas à Karpov pour respirer un peu, car Kasparov se déchaîna alors dans un finish étourdissant. Je vous en prie, sortez un échiquier et regardez cette partie !
Blancs : Karpov - Noirs : Kasparov
Défense Sicilienne
1. e4, c5 ; 2. Cf3, e6 ; 3. d4, c×d4 ; 4. C×d4, Cc6 ; 5. Cb5, d6 ; 6. c4, Cf6 ; 7. C1c3, a6 ; 8. Ca3, d5 ; 9. c×d5, e×d5 ; 10. e×d5, Cb4 ; 11. Fe2



Le calme avant la tempête de la seizième partie...

(au lieu du 11.Fc4 de la première partie. Karpov invite donc Kasparov à reprendre le pion du gambit. Le challenger va démontrer un paradoxe : la présence du pion d5 dessert les blancs)
11. ...Fc5 ; 12. 0-0, 0-0 ; 13. Ff3 ?
(le mauvais réflexe matérialiste. Urgent s'avérait 13.Cc2 car ce pauvre Cavalier deviendra vite une « pièce morte »)
13. ...Ff5 !, 14. Fg5, Te8 ; 15. Dd2, b5 ! ; 16. Tad1, Cd3 !
(la pièce maîtresse de la position. A lui seul, ce Cavalier tient en respect une grande partie des forces blanches)
17. Cab1, h6 ; 18. Fh4, b4 ; 19. Ca4, Fd6 ; 20. Fg3, Tc8 !


Diagramme 16

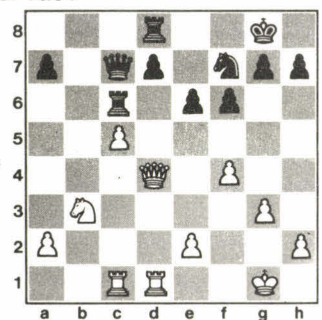
Examinons ce que peuvent jouer les Blancs dans cette position : la Dame ? Aucune case ! Les Tours ? Empêchées par le Cavalier noir ! Les Cavaliers ? Immobilisés ! Reste, en tout et pour tout, le Fg3 et quelques pions. Incroyable ! Les coups suivants de Kasparov viendront renforcer encore cet étranglement.
21. b3
(21. Fe2 eût été puni par 21. ...C×b2!! suivi de 22. ...Tc2 où les noirs regagnent leur pion avec une position écrasante)
21. ... g5 ; 22. F×d6, D×d6 ; 23. g3, Cd7 ! ; 24. Fg2, Df6 ; 25 .a3, a5 ; 26. a×b4, a×b4 ; 27. Da2
(un coup ridicule, mais quoi jouer ?)
27. ...Fg6 ! ; 28. d6
(sur 28. Cd2 vient 28. ...Te2! et 29. Ff3 ne va pas : 29. ...T×d2!)
28. ...g4 ; 29. Dd2, Rg7 ; 30. f3 ?
(avant que les noirs poussent tranquillement leur pion h6 jusqu'en h4, Karpov prend le risque d'affaiblir la diagonale g1-a7. Vient maintenant la phase tactique, où Kasparov excelle tout autant)
30. ...D×d6 ; 31. f×g4, Dd4+ ; 32. Rh1, Cf6 ; 33. Tf4
(perdant, comme les autres coups)
33. ...Ce4 ; 34. D×d3
(la prise en e4 coûtait la qualité)
34. ...Cf2+ ! ; 35. T×f2, F×d3 ; 36. Tfd2, De3 !!
(préparant une conclusion particulièrement brillante)
37. T×d3, Tc1 !!
(avec la menace 38. ...T×d1+ ; 39. T×d1, D×b3)
38. Cb2, Df2 ! ; 39. Cd2, T×d1+ ; 40. C×d1, Te1+ ; 41. Abandon.
(Juste avant le mat).
Les spectateurs acclamèrent très longtemps le jeune Arménien, tapant du pied et scandant son prénom.

Kasparov : 8,5 ; Karpov : 7,5.

APRÈS, TOUT SEMBLE TERNE

Réaction d'orgueil chez le champion du monde dans cette dix-septième partie. Le challenger dut trouver de subtils coups de Dame dans l'ouverture pour ne pas se retrouver avec des pions faibles sans compensation.
Blancs : Kasparov - Noirs : Karpov
Défense Nimzo-Indienne.
1. d4, Cf6 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fb4 ; 4. Cf3, c5 ; 5. g3, Cc6 ; 6. Fg2, Ce4 ; 7. Fd2, F×c3 ; 8.b×c3, 0-0 ; 9. 0-0, Ca5 ! ; 10. d×c5
(après 43 minutes de réflexion)
10. ...Dc7 ; 11. Cd4, C×d2 ;

12. D×d2, C×c4 ; 13. Dg5, f6 ; 14. Df4, Ce5 ;
(14. ...D×c5 était à considérer)
15. Cb3, Tb8 ; 16. Dd4, b6 ; 17. f4, Cf7 ; 18. Tfd1, Td8 ; 19. c4, Fb7 ; 20. F×b7, T×b7 ; 21. c×b6, T×b6 ; 22. c5, Tc6 ; 23. Tac1

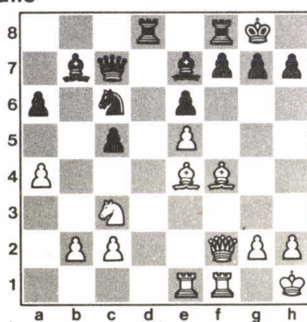

Diagramme 17

23. ... d5 ; 24. c×d6, Td×d6 ; 25. De3, T×d1+ ; 26. T×d1, g6 ; 27. Tc1, T×c1+ ; 28. D×c1, Db6+ ; 29. Dc5. Nulle

Kasparov : 9 ; Karpov : 8.

KASPAROV BÉTONNE

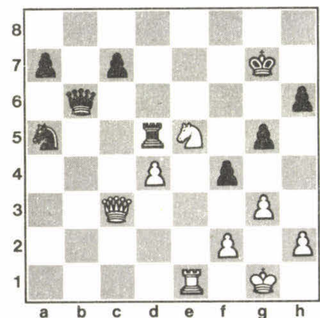
Le genre de position obtenue au 23ᵉ coup convient à un Tal, un Spassky ou...un Kasparov. Quand il faut se lancer dans une attaque spéculative sur le roque, avec sacrifices à la clé, ce n'est, par contre, pas du goût d'Anatoly Karpov. Avec seulement 25 minutes restantes à la pendule, le champion du monde « se dégonfla » et proposa la nullité. Avec un brin de sadisme le challenger réfléchit alors une demi-heure... avant d'accepter.
Blancs : Karpov - Noirs : Kasparov
Défense Sicilienne.
1. e4, c5 ; 2. Cf3, d6 ; 3. d4, c×d4 ; 4. C×d4, Cf6 ; 5. Cc3, a6 ; 6. Fe2, e6 ; 7. 0-0, Fe7 ; 8. f4,0-0 ; 9. Rh1, Dc7 ; 10. a4, Cc6 ; 11. Fe3, Te8 ; 12. Ff3, Tb8 ; 13. Dd2, Fd7 ; 14. Cb3, b6 ; 15. Ff2, Fc8 ; 16. Fg3, Cd7 ; 17. Tae1, Fb7 ; 18. e5, Tbd8 ; 19. Df2, Tf8 ; 20. Fe4, d×e5 ; 21. f×e5, Cc5 ; 22. C×c5, b×c5 ; 23. Ff4 Nulle


Diagramme 18

Kasparov : 9,5 ; Karpov : 8,5.

KARPOV PROPREMENT DOMINÉ

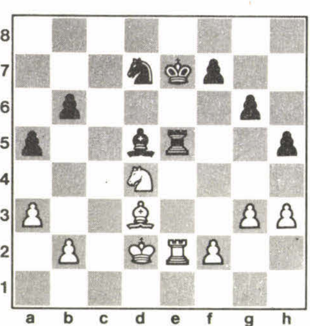
Un traitement de l'ouverture trop audacieux, phénomène rare chez Karpov, permit à Kasparov d'obtenir une position stratégiquement gagnante après seulement treize coups. Le rôle de challenger, nouveau pour lui, assigné à Karpov depuis trois parties, est sans doute responsable des coups comme 4. ...Ce4 ou 6. ...Cc6 auxquels on ne reconnaît pas la « patte » habituelle de Karpov.
La fin de la séance de jeu fut marquée par l'abattement psychologique de Karpov qui, comme groggy, perdit sa lucidité en n'abandonnant pas immédiatement une position sans espoir. Pour mieux enfoncer le clou, Garry Kasparov ne daigna même pas mettre son coup sous enveloppe et, plein d'arrogance, le montra à son adversaire.
Blancs : Kasparov - Noirs : Karpov
Défense Nimzo-Indienne.
1. d4, Cf6 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fb4 ; 4. Cf3, Ce4 ; 5. Dc2, f5 ; 6. g3, Cc6 ; 7. Fg2, 0-0 ; 8. 0-0, F×c3 ; 9. b×c3, Ca5 ; 10. c5 !, d6 ; 11. c4, b6 ; 12. Fd2, C×d2 ?
(après ce coup, les blancs possèdent un avantage net. La position hors-jeu du Ca5 et leur domination de l'aile-Dame assurent aux blancs un jeu confortable).
13. C×d2, d5
(pire serait 13. ...Fb7 à cause de 14. F×b7, C×b7 ; 15. c6 !, Ca5 ; 16. d5 ! et les blancs pourront monter une attaque au centre et à l'aile-Roi)
14. c×d5, e×d5 ; 15. e3, Fe6 ; 16. Dc3, Tf7 ; 17. Tfc1, Tb8 ; 18. Tab1, Te7 ; 19. a4, Ff7 ; 20. Ff1
(les blancs préparent soigneusement l'ouverture de la colonne c, tout en empêchant le Ca5 de revenir en jeu. Pour trouver du jeu, les noirs devront affaiblir les parages de leur Roi)
20. ...h6 ; 21. Fd3, Dd7 ; 22. Dc2, Fe6 ; 23. Fb5, Dd8 ; 24. Td1 !, g5 ; 25. Cf3, Tg7
(25. ...Cc4 demeurait impossible à cause de 26. F×c4, d×c4 ; 27. d5 !, F×d5 ; 28. D×f5, c6 ; 29. Ce5 !)
26. Ce5, f4 ; 27. Ff1 !, Df6 ; 28. Fg2, Td8 ; 29. e4 !
(l'ouverture des lignes s'impose puisque les noirs joueront les complications tactiques avec un Cavalier excentré qui ne participera pas à la bataille).
29. ... d×e4 ; 30. F×e4, Te7 ; 31. Dc3, Fd5 ; 32. Te1, Rg7 ; 33. Cg4, Df7 ; 34. F×d5 !, T×d5 ; 35. T×e7 !
(simple et bougrement efficace)
35. ...D×e7 ; 36. Te1, Db8 ; 37. Ce5, Df6 ; 38. c×b6, D×b6 ;


Diagramme 19

39. g×f4 !!, T×d4
(équivalent à l'abandon mais il n'y avait plus de défense : si 39. ...g×f4 ; 40. Df3 ! menaçant à la fois la Tour et un échec mortel sur g4)
40. Cf3, Cb3 ; 41. Tb1 !, Df6 ; 42. D×c7+ Abandon
(il suit 43.T×b3 avec une pièce de plus et l'attaque !)
Kasparov : 10,5 ; Karpov : 8,5.

MISSION IMPOSSIBLE ?

La tâche de Karpov est à présent claire : il ne doit plus perdre de partie... et en gagner deux. Ne pouvant trop espérer de victoire avec les noirs, il doit remporter deux des trois parties qu'il lui reste à disputer avec les blancs.
Hélas, dès la première, il doit, malgré tous ses efforts, se contenter de la nullité.
Blancs : Karpov - Noirs : Kasparov
Gambit de la Dame
1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. Cc3, Fe7; 4. c × d5, e × d5; 5. Ff4, Cf6; 6.Dc2, 0-0 ; 7. e3, c5 ; 8. d × c5, F × c5 ; 9. Cf3, Cc6 ; 10. Fe2, d4 ; 11. e × d4, C × d4 ; 12. C × d4, D × d4 ; 13. Fg3, Fe6 ; 14. 0-0, Tac8; 15. Ff3, b6 ; 16. Tfe1, Db4 ; 17. Fe5, Fd4 ; 18. a3, Dc5 ; 19. F × d4, D × d4 ; 20. Tad1, Dc5 ; 21. Da4, a5 ; 22. Dd4, D × d4 ; 23. T × d4, Tfd8 ; 24. Ted1, T × d4 ; 25. T × d4, Rf8 ; 26. Rf1, Re7 ; 27. Re2, Fb3 ; 28. Re3, Tc5 ; 29. Rd2, h6 ; 30. Fe2, Ce8 ; 31. Ff3, Cf6 ; 32. Td3, Te5 ; 33. h3, Tc5 ; 34. Td4, Tc8 ; 35. Fe2, Tc5 ; 36. Fd3, h5 ; 37. g3, g6 ; 38. Ce2, Cd7 ; 39. Te4+, Te5 ; 40. Cd4, Fd5 ; 41. Te2,


Diagramme 20

La position au moment de l'ajournement. Ici, Kasparov est tellement sûr d'avoir assuré la nullité qu'il montre le coup qu'il va mettre sous enveloppe au public... A la plus grande joie de celui-ci !
A la reprise, Karpov jouera encore quarante-cinq coups avant d'admettre qu'il n'y a rien à faire pour gagner.
41. ... T × e2 ; 42. F × e2, Cc5 ; 43. Cb5, Ce4+ ; 44. Re3, Cd6 ; 45. Rd4, Fc6 ; 46. C × d6, R × d6 ; 47. Fc4, Fe8 ; 48. h4, f6 ; 49. Fg8, Rc6 ; 50. Fa2, Rd6 ; 51. Fd5, Re7 ; 52. Fg8, Rd6 ; 53. Fb3, Re7 ; 54. Fd1, Rd6 ; 55. Fe2, Fd7 ; 56. Fd3, Fe8 ; 57. Fc4, Re7 ; 58. Fe2, Rd6 ; 59. g4, h × g4 ; 60. F × g4, Ff7 ; 61. f4, f5 ; 62. Fd1, Fd5 ; 63. Fa4, Ff3 ; 64. Fb3, Fe2 ; 65. Ff7, Fh5 ; 66. Rc4, Fe2+ ; 67. Rc3, Fh5 ; 68. b4, Re7 ; 69. Fc4, Rd6 ; 70. b × a5, b × a5 ; 71. Rd4, Ff3 ; 72. Ff1, Fd5 ; 73. Fe2, Fb7 ; 74. Fd1, Fd5 ; 75. Re3, Rc5 ; 76. Fa4, Ff7 ; 77. Fd7, Rc4 ; 78. a4, Rc5 ; 79. Fb5, Rd5 ; 80. Rd3, Rc5 ; 81. Rc3, Rd6 ; 82. Rd4, Fb3 ; 83. Fe8, Re7 ; 84. F × g6, F × a4 ; 85. F × f5, Rf6. Nulle.

Kasparov : 11 ; Karpov : 9.

KASPAROV TOUJOURS A L'ATTAQUE

A présent, une défaite pour Karpov serait synonyme de K.O. Pour y échapper, il lui faudra déployer tout son art de la défense et peut-être un jeu un peu imprécis de Kasparov dans les derniers coups.
Blancs : Kasparov - Noirs : Karpov
Gambit de la Dame
1. d4, d5 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fe7 ; 4. c×d5, e×d5 ; 5. Ff4, c6 ; 6. e3, Ff5 ; 7. g4, Fe6 ; 8. h4, Cd7 ; 9. h5, Ch6 ; 10. Fe2, Cb6 ; 11. Tc1, Fd6 ; 12. Ch3, F × f4 ; 13. C × f4, Fd7 ; 14. Tg1, g5 ; 15. h × g6, h × g6 ; 16. Rd2, De7 ; 17. b3, g5 ; 18. Cd3, 0-0-0 ; 19. Th1, f6 ; 20. Dg1, Cf7; 21. Dg3, Dd6 ; 22.

D×d6, C×d6 ; 23. f3, Tdg8 ; 24. Cc5, Rd8 ; 25. Fd3, Fc8 ; 26. Ce2, Ca8 ; 27. Fh7, Tf8 ; 28. Th6, Cc7 ; 29. Cg3, Cf7 ; 30. Th2, Ce6 ; 31. Cd3, Cg7 ; 32. Tch1, Re7 ; 33. Cf2, Td8 ; 34. Ff5, T×h2 ; 35. T×h2, C×f5 ; 36. g×f5, Th8 ; 37. T×h8, C×h8 ; 38. e4, Cf7 ; 39. Cg4, Cd6 ; 40. Ce3, d×e4 ; 41. f×e4, b6 ; 42. b4, Fa6 ; 43. Cg4, Cb5 ; 44. Rd3, Ca3+. Nulle.

Les échecs du Cavalier et du Fou suffisent en effet pour écarter le Roi blanc du centre où il devait appuyer la percée de ses pions.

Kasparov : 11,5 ; Karpov : 9,5.

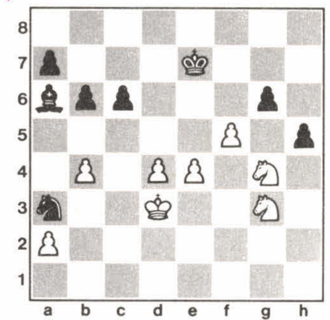


Diagramme 21.

LA DERNIERE CHANCE

Karpov doit absolument gagner pour garder espoir. Il se lance résolument à l'attaque contre le Roi noir. Kasparov résiste bien... avant de craquer en Zeitnot.

Blancs : Karpov - Noirs : Kasparov

Gambit de la Dame

1. d4, d5 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fe7 ; 4. c×d5, e×d5 ; 5. Ff4, Cf6 ; 6. e3, 0-0 ; 7. Cf3, Ff5 ; 8. h3, c6 ; 9. g4, Fg6 ; 10. Ce5, Cfd7 ; 11. C×g6, f×g6 ; 12. Fg2, Cb6 ; 13. 0-0, Rh8 ; 14. Ce2, g5 ; 15. Fg3, Fd6 ; 16. Dd3, Ca6 ; 17. b3, De7 ; 18. F×d6, D×d6 ; 19. f4, g×f4 ; 20. e×f4, Tae8 ; 21. f5, Cc7 ; 22. Tf2, Cd7 ; 23. g5, De7 ; 24. h4, De3 ; 25. Td1, Cb5 ; 26. D×e3, T×e3 ; 27. Rh2, Cb6 ; 28. Cg3, Cc8 ; 29. Cf1, Te7 ; 30. Td3, Ccd6 ; 31. Cg3, Ce4 ; 32. F×e4, d×e4 ; 33. Te3, C×d4 ; 34. Rh3, Te5 ; 35. Rg4, h5+ ;

Une grosse faute. Peut-être, en manque de temps, Kasparov n'a-t-il pas calculé les conséquences de la prise du pion par le Roi. Mais après celle-ci et les échanges qui vont suivre, il va rapidement s'apercevoir que son Roi est directement menacé !

36. R×h5, C×f5 ; 37. T×f5, Tf8×f5 ; 38. C×f5, T×f5 ; 39. T×e4, Rh7 ; 40. Te7, b5 ; 41. T×a7, b4 et les noirs abandonnent.

Ils ont un pion de moins et sont quasiment en "zugzwang". Si le Roi tente de s'échapper par g8, suit immédiatement Rg6 menaçant mat ou du moins Ta8+, Tf8 ; T×f8, R×f8 avec une finale évidemment gagnée. Si la Tour quitte la cinquième rangée, on a la même suite après g6.

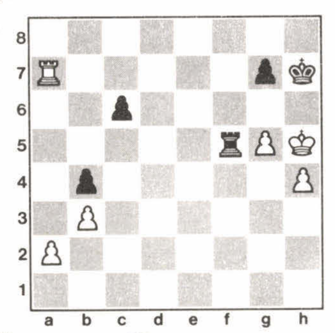


Diagramme 22

Kasparov : 11,5 ; Karpov : 10,5.

KARPOV EN SURSIS

Le tableau de marche espéré par le champion du monde est clair. Nulle avec les noirs dans cette partie, puis gain avec les blancs dans la dernière. Il réalise avec sang-froid la première phase de son plan.

Blancs : Kasparov - Noirs : Karpov

Gambit de la Dame

1. d4, d5 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Fe7 ; 4. Cf3, Cf6 ; 5. Fg5, h6 ; 6. F×f6, F×f6 ; 7. e3, 0-0 ; 8. Tc1, c6 ; 9. Fd3, Cd7 ; 10. 0-0, d×c4 ; 11. F×c4, e5 ; 12. h3, e×d4 ; 13. e×d4, Cb6 ; 14. Fb3, Te8 ; 15. Te1, Ff5 ; 16. T×e8+, D×e8 ; 17. Dd2, Dd7 ; 18. Te1, Td8 ; 19. Df4, Cd5 ; 20. C×d5, c×d5

Les blancs disposent d'un petit mais durable avantage positionnel. Si les deux camps restent avec un pion isolé sur la colonne d, celui des noirs est bloqué sur une case blanche, comme les Fous, celui des blancs sur la couleur opposée. C'est donc le pion noir qui va subir la pression du Fou blanc, celui-ci étant plus libre de ses mouvements que le Fou noir, rivé en défense. Mais Karpov va une nouvelle fois démontrer sa maîtrise en défense.

21. Ce5, F×e5 ; 22. T×e5, Fe6 ; 23. De3, Rf8 ; 24. Dd3, f6 ; 25. Te1, Ff7 ; 26. Dc3, Dd6 ; 27. Tc1, Fe8 ; 28. Fd1, a6 ; 29. Ff3, g6 ; 30. h4, h5 ; 31. g3, Ff7 ; 32. a4, Td7 ; 33. a5, Rg7 ; 34. Db3, De6 ; 35. Db4, De8 ; 36. Rg2, Dd8 ; 37. Tc5, De7 ; 38. Dc3, g5 ; 39. De3, g4 ; 40. Fd1, De4+ ; 41. Rg1 Nulle.



Diagramme 23

Kasparov : 12 ; Karpov : 11.

LE TOUT POUR LE TOUT!

Voici, de toute façon, la dernière partie du match. L'enjeu est clair. Si Kasparov gagne ou même fait nul, il devient champion du monde. Pour conserver son titre, Karpov doit donc l'emporter. Une nouvelle fois, il se lance résolument à l'attaque.

Blancs : Karpov - Noirs : Kasparov

Défense sicilienne.

1. e4, c5 ; 2. Cf3, d6 ; 3. d4, c×d4 ; 4. C×d4, Cf6 ; 5. Cc3, a6 ; 6. Fe2, e6 ; 7. 0-0, Fe7; 8. f4, 0-0; 9. Rh1, Dc7; 10. a4, Cc6 ; 11. Fe3, Te8 ; 12. Ff3, Tb8 ; 13. Dd2, Fd7 ; 14. Cb3, b6 ; 15. g4, Fc8 ; 16. g5, Cd7 ; 17. Df2, Ff8 ; 18. Fg2, Fb7! ; 19. Tad1, g6 ;

(avec le même début, Sokolov avait, quelques jours plus tôt, proprement exécuté Ribli au Tournoi de Montpellier. Ici, Karpov réfléchit quarante minutes avant de jouer une curieuse manoeuvre pour amener sa Tour d1 sur la colonne h)

20. Fc1, Tbc8 ; 21. Td3, Cb4 ; 22. Th3, Fg7 ; 23. Fe3, Te7! ; 24. Rg1, Tce8 ; 25. Td1, f5 ; 26. g×f6, C×f6 ; 27. Tg3, Tf7 ; 28. F×b6, Db8 ;

(les blancs ont gagné un pion... ou plutôt, les noirs en ont sacrifié un pour desserrer l'étau qui les emprisonnait. A présent l'attaque des blancs s'évanouit, et on s'aperçoit que leurs pièces ne sont pas si bien placées).

29. Fe3, Ch5 ; 30. Tg4, Cf6 ; 31. Th4, g5! ;

(ce pseudo-sacrifice d'un pion qui doit être récupéré trois coups plus tard achève de désorganiser le camp blanc).

32. f×g5, Cg4 ; 33. Dd2, C×e3 ; 34. D×e3, C×c2 ; 35. Db6, Fa8;

(l'alignement de la Dame et du Cavalier b3 « en l'air » force les blancs à prendre encore deux pions mais à abandonner une pièce).

36. T×d6, Tb7 ; 37. D×a6, T×b3 ; 38. T×e6, T×b2 ; 39. Dc4,

(menace évidemment 40. Txe8 mat mais cela n'empêche pas les blancs d'être perdus).

39. ... Rb8 ; 40. e5,

(à présent, les noirs disposent d'un gain forcé).



Diagramme 24

40. ... Da7+ ; 41. Rh1, F×g2+ ; 42. R×g2, Cd4+ ; 43. Abandon

(pour ne pas voir 43. ... C×e6 avec une Tour et un Fou de plus pour les noirs... sans compter les menaces de mat).

Score final :

Kasparvov 13 - Karpov 11.

A l'issue d'un match qui aura duré quatorze mois et soixante-douze parties, Gary Kasparov devient, à 22 ans, le plus jeune champion du monde de l'histoire des échecs !

Nicolas Giffard

Kasparov triomphe. Le rideau s'est déjà refermé sur Karpov.



Agence Tass

COMPTES DE NOËL

NORD/SUD

Albert et Lucien sont deux pères Noël. Vers début décembre, ils s'engouffrent dans leur vaisseau spatial biplace et se dirigent vers la Terre, où ils parviendront au bout de 11 jours de voyage. Ils ont toujours du mal à s'entendre sur le partage hémisphère nord-hémisphère sud, chacun voulant « travailler » au sud, où le travail est moins intense.
Cette année, ils ont décidé que celui qui sera aux commandes au moment de l'arrivée sur Terre choisira son hémisphère. Les relais sont organisés selon une règle stricte : les deux pères Noël seront aux commandes à tour de rôle. Pour chaque relais, chacun devra y rester un nombre entier de jours, au moins égal à 1 et au plus égal au double du nombre de jours du précédent relais (de l'autre).
Albert prend le premier relais, qui dure, à son choix, 1 ou 2 jours. (On suppose que chacun choisit la durée de son relais au mieux de ses intérêts).
Qui ira dans l'hémisphère Nord ?





UN OU DEUX ?

Avant d'entreprendre sa tournée, Albert fait ses emplettes. Il se rend chez un grossiste avec le budget qu'il a affecté à l'achat d'ordinateurs de jeux.
Le vendeur lui fait remarquer qu'il devrait offrir également quelques logiciels ; et chaque logiciel coûte 200 F. Le budget d'Albert n'est pas extensible : « si j'offre deux logiciels avec chaque ordinateur, je prive d'ordinateur 80 enfants », s'exclame le Père Noël.
« Mais si vous en offrez un, vous n'en privez que 50 », rétorque le vendeur.
Quel est le prix d'un ordinateur ?

LES TROIS JOUETS

Lucien quant à lui, s'est rendu dans une fabrique de jouets. Il s'est procuré : 131 poupées, 87 ours en peluche et 74 voitures miniatures ; et bien sûr de la ficelle et du papier pour faire les paquets et des étiquettes pour les adresses.
En les préparant justement, Lucien se rend compte qu'il lui manque des jouets. Pour compléter son lot et égaliser les types de jouets, il procède de la façon suivante : chaque paquet contient deux jouets de nature différente. Dès qu'il met un paquet dans sa hotte, il se fournit immédiatement auprès du fabricant du jouet que le paquet ne contenait pas.
Ainsi, le premier paquet contenait une poupée et une voiture ; tout de suite après, il a acheté un ours... Il continue ainsi jusqu'à ne plus avoir que le seul jouet qu'il vient d'acheter.
Quel est ce jouet ?
Combien de jouets Lucien a-t-il finalement achetés dans cette fabrique ?



L'ASCENSEUR CAPRICIEUX

Dans cet immeuble de onze étages, un ascenseur pour Père Noël a été installé dans le conduit de cheminée.
Albert se présente au rez-de-chaussée. Il constate que l'ascenseur ne peut monter que de 2, 3, 5 ou 11 étages à la fois et ne peut descendre que de 4 étages à la fois.
Quel itinéraire Albert a-t-il suivi pour arriver au 11e étage, en s'étant arrêté une fois et une seule à chaque étage ?

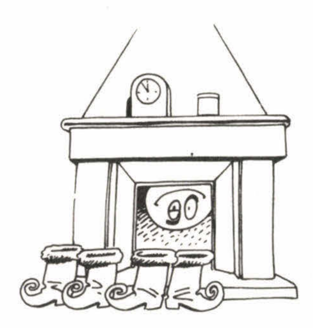
PAIR NOEL

Arrivé devant une cheminée, Albert trouve un petit garçon éveillé qui lui dit :
« veux-tu jouer avec moi ? Tu dois trouver un mot de quatre lettres. A chacun de tes essais, je t'annoncerai si le nombre de lettres bien placées est pair ou impair. Tu dois le trouver en moins de dix essais. »

Voici les mots que Albert proposa et les réponses correspondantes du petit garçon (0 est un nombre pair) :

1 : SOIR - Impair 2 : NOIR- Pair
3 : SOIN - Impair 4 : SUIE - Pair
5 : NUIT - Impair 6 : NUEE- Pair
7 : RAIL - Impair 8 : SEUL- Impair

Ici, Albert trouva le mot.
Quel était-il ?



CRYPTO-JOUETS

Devant la cheminée, un petit garçon a laissé à l'intention de Lucien l'inscription suivante :

```
J O Y E U X
    N O E L
-----------
L U C I E N
```

Et dans ses chaussures, ce petit mot : « je voudrais autant de cadeaux qu'il y a de solutions à mon cryptarithme ». Combien de jouets Lucien a-t-il dû laisser ?

Solutions page 124

ECHECS

EXERCICES

A L'ASSAUT DU ROQUE (suite)

Un problème fréquent se pose à l'attaquant du roque quand il doit choisir entre un gain de matériel petit mais clair et une continuation plus complexe, mais où il peut espérer aboutir, sinon au mat, du moins à une capture plus importante. Dans une partie de compétition, avec un temps de réflexion limité, la situation à la pendule dictera souvent le choix du joueur: en manque de temps, il se contentera de gagner un pion même si cela met fin à son attaque royale, alors qu'avec un substantiel capital-temps, il pourra se lancer dans le calcul complexe des variantes à sacrifice en espérant que la dépense d'énergie ainsi fournie sera remboursée par une partie plus courte où la défaite adverse sera précipitée.
Ici, cher lecteur, vous n'êtes pas en "zeitnot" et vous pouvez approfondir les possibilités des positions qui suivent. Il existe parfois d'autres solutions que celles données plus loin. Ecrivez-nous pour nous en faire part. Vos découvertes seront disséquées avec soin...



Comment, gagnez-vous du matériel? Net et sans bavure !

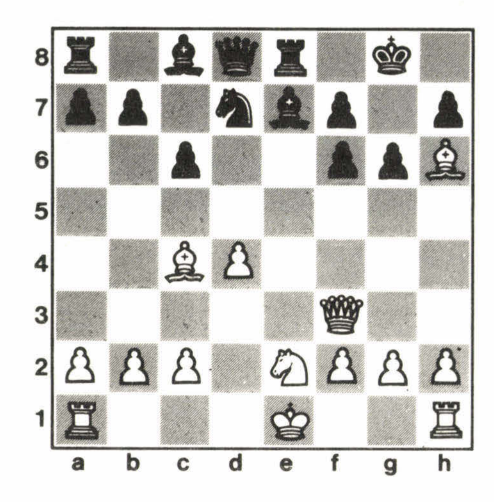


Diagramme 1: *les blancs jouent et gagnent.*

Même question pour un rapport plus important.

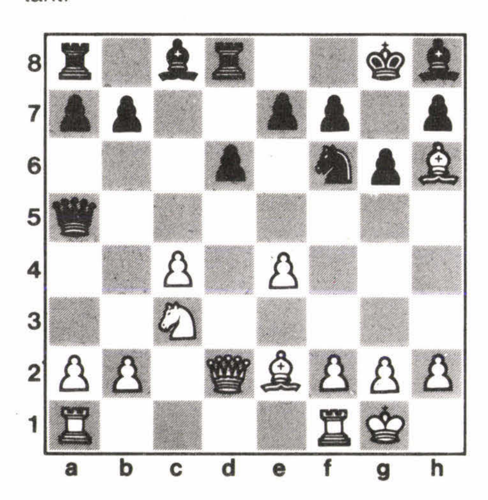


Diagramme 2: *les blancs jouent et gagnent.*

Rabattre le Roi adverse comme un vulgaire gibier, telle est ici la bonne méthode.

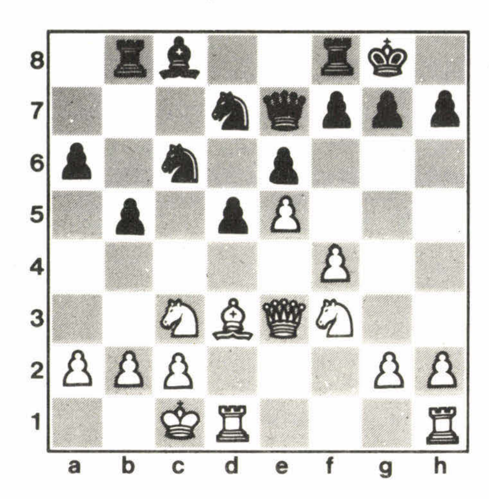


Diagramme 3: *les blancs jouent et gagnent.*

Attention, pas de précipitation! Avec un peu de sang-froid vous parviendrez au mat.

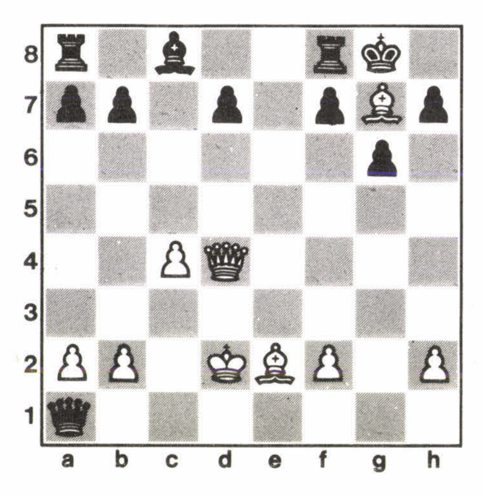


Diagramme 4: *les blancs jouent et gagnent.*

Au lieu du stupide T×g7+, il y a un coup gagnant bien pensé... Lequel ?

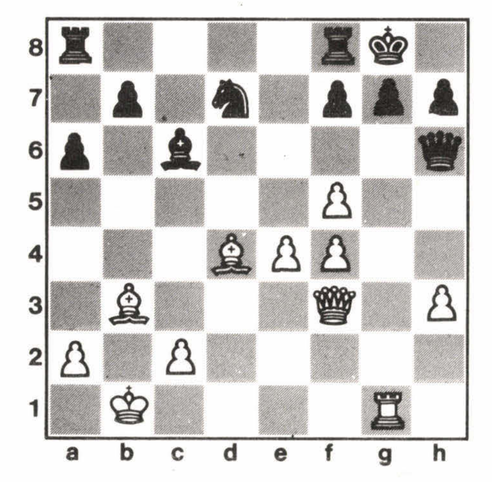


Diagramme 5: *les blancs jouent et gagnent.*

Le frère jumeau du second exercice ci-dessus..., mais en plus raffiné.

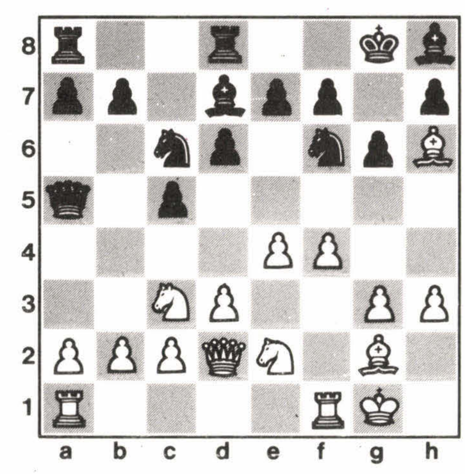


Diagramme 7: *les blancs jouent et gagnent.*

Pour lancer une offensive victorieuse contre le Roi noir, le problème sera de trouver une autre cible d'attaque.

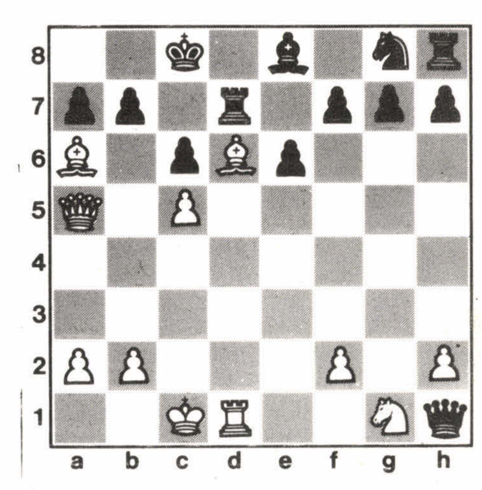


Diagramme 9: *les blancs jouent et gagnent.*

Le grand roque est bien troué. Attention à la fausse piste!

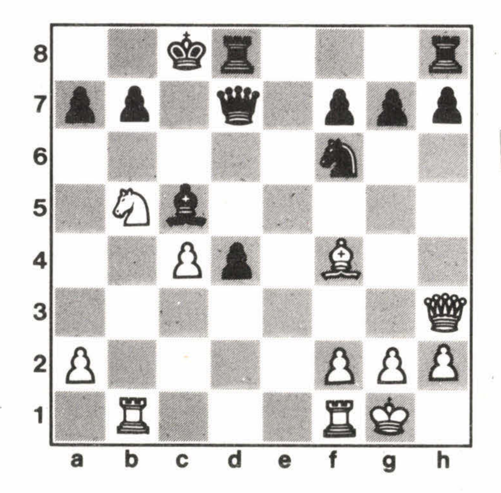


Diagramme 6: *les blancs jouent et gagnent.*

En fait, à part la Th1, toutes les pièces blanches visent le roque. Alors...

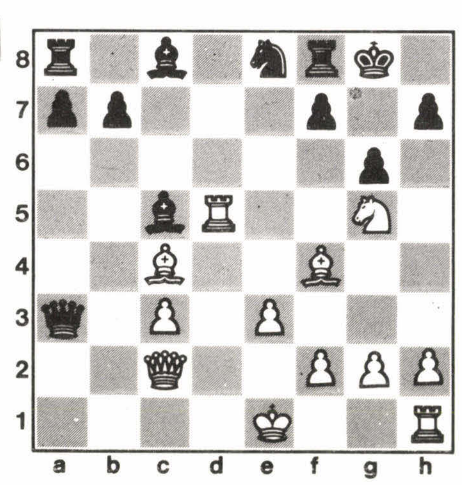


Diagramme 8: *les blancs jouent et gagnent.*

1.F×h7+ ou pas 1. F×h7+ ? Calculez!

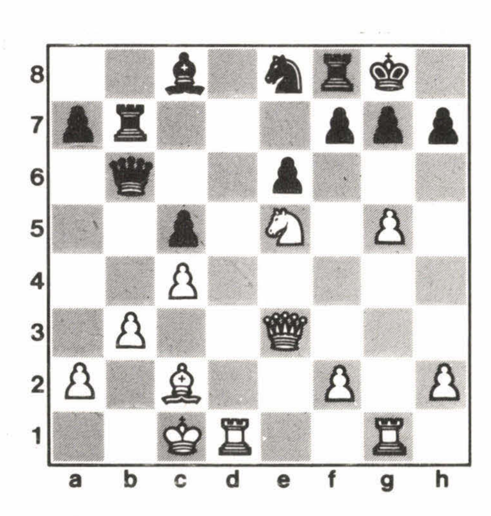


Diagramme 10: *les blancs jouent et gagnent.*

solutions page 124 et 125

Un pion de plus en finale. Tel est le bénéfice obtenu après la combinaison à trouver.

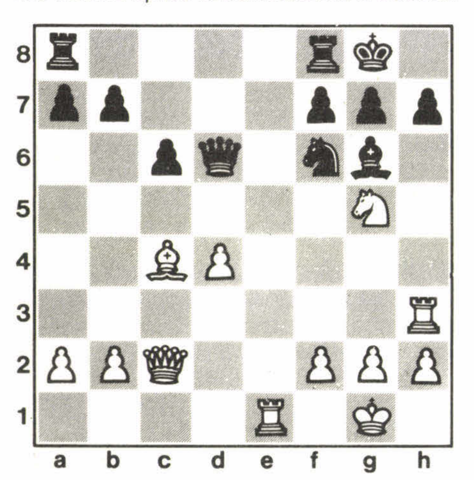


Diagramme 11: *les blancs jouent et gagnent.*

Menacés de la perte d'un pion et d'un "étranglement" stratégique, les noirs réussissent un coup de théâtre. La grandeur du jeu d'échecs !

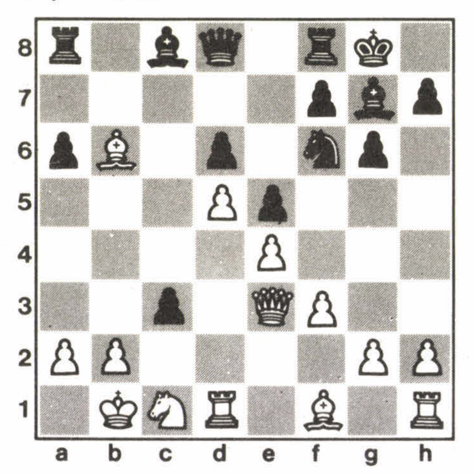


Diagramme 12: *les noirs jouent et gagnent.*

PARTIE

Blancs = Karpov ; Noirs = Kortchnoï
Jouée en 1974 à Moscou, c'est la deuxième partie du match de la Finale des candidats au championnat du monde.
Défense sicilienne, variante du Dragon.
1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. d4, c×d4; 4. C×d4, Cf6; 5. Cc3, g6; 6. Fe3, Fg7; 7. f3, Cc6; 8. Dd2, 0-0; 9. Fc4, Fd7; 10. h4!
avant même de roquer, les blancs entament une saine stratégie offensive: l'ouverture de la colonne h.
10. ...Tc8; 11. Fb3, Ce5; 12. 0-0-0, Cc4; 13. F×c4, T×c4 quant aux noirs, c'est par la colonne c que leurs menaces viendront
14. h5!
qu'est-ce qu'un pion par rapport à une colonne ouverte sur le roque adverse?
14. ... Cxh5; 15. g4, Cf6; 16. Cde2!
un coup de défense -il soutient son collègue en c3 contre un éventuel sacrifice T×c3- et d'attaque- ce Cavalier viendra en f4 causer des soucis au roque adverse.
16. ...Da5; 17. Fh6!
la meilleure façon d'attaquer un roque en fianchetto consiste naturellement à en échanger le Fou
17. ...F×h6; 18. D×h6, Tfc8; 19. Td3!
un coup préparé spécialement par Karpov pour ce match. Les noirs restent dans l'embarras devant ce renforcement de la case c3 et auraient sans doute dû maintenant revenir avec la Dame en d8 pour renforcer le roque
19. ...T4c5

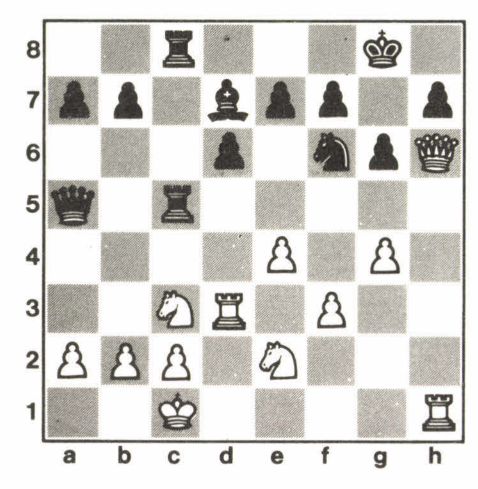


Diagramme 13

20. g5!!
ce coup et le suivant suscitèrent à l'époque l'admiration unanime et montrèrent que Karpov possédait déjà le "calibre" d'un champion du monde. L'idée sera de déloger le Cf6, seul défenseur du roque
20. ...T×g5; 21. Td5!!, T×d5; 22. C×d5
en écartant la Tour sur g5 les blancs ont enlevé la pression sur leur pion c2 et amené leur Cavalier sur d5 de façon imparable
22. ...Te8; 23. Cef4!
avec la terrible menace 24. C×f6+ suivi de 25. Cd5
23. ...Fc6; 24. e5!!
car la manoeuvre plausible 24. C×f6+, e×f6; 25. Ch5 était réfutée par 25. ...Dg5+!; 26. D×g5, f×g5; 27. Cf6+, Rg7; 28. C×e8, F×e8, où la finale est incertaine. Le coup de Karpov bouche la cinquième traverse.
24. ...F×d5
24. ...d×e5?; 25. C×f6+, e×f6; 26. Ch5!, g×h5; 27. Tg1+, Rh8; 28. Dg7 mat
25. e×f6, e×f6; 26. D×h7+, Rf8; 27. Dh8+! Abandon.
27. ... Re7; 28. C×d5+, D×d5; 29. Te1+ capturant la Tour.

Nicolas Giffard

OTHELLO

LE DÉBUT PERPENDICULAIRE

Après avoir étudié les développements classiques du début diagonal, nous examinerons dans la présente rubrique le début perpendiculaire, qui tend aujourd'hui à l'emporter dans les tournois de haut niveau.
Les cinq premiers coups ont été effectués de la manière suivante :
1. F5 ; 2. D6 ; 3. C5 ; 4. F4 ; 5. E3.
Le meilleur choix pour Noir au troisième coup est C5, qui coupe la position blanche. Pour garder une position équilibrée, Blanc doit ensuite retourner deux pions avec F4. Puis Noir joue son meilleur coup en E3. Cette séquence classique du début perpendiculaire mène à la position du diagramme 1.

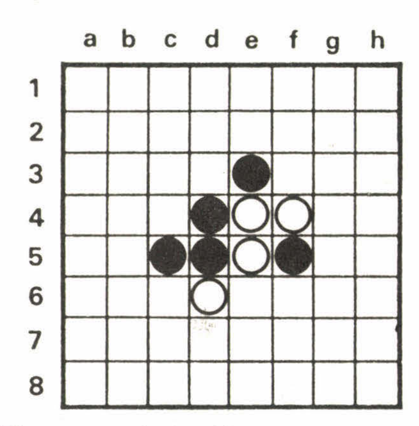


Diagramme 1 : *le début perpendiculaire*

Blanc a maintenant 11 possibilités, dont 3 seulement ont été jusqu'ici retenues par les experts.
• **Le coup droit : 6. C4**
Ce coup qui répond à tous les critères du début de partie, semble en fait réfuté par la réponse noire 7. E6, qui met Blanc dans l'embarras, car il n'a plus de jeu simple (voir diag. 2). Sur 8. D2 ou 8. F2 par exemple, Noir répond par 9. D3.

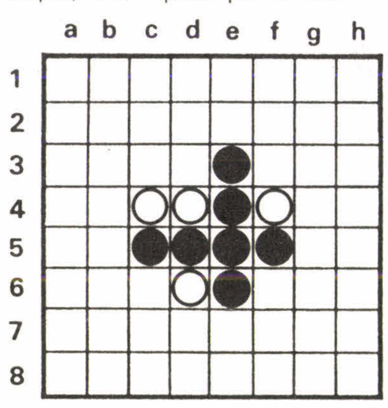


Diagramme 2 : *le coup droit, après C4/E6*

• **Le coup « Mimura » : 6. D3**
Bien que retournant à nouveau deux pions, ce coup (diag. 3a) permet à Blanc de maintenir sa connexité et sa prédominance au

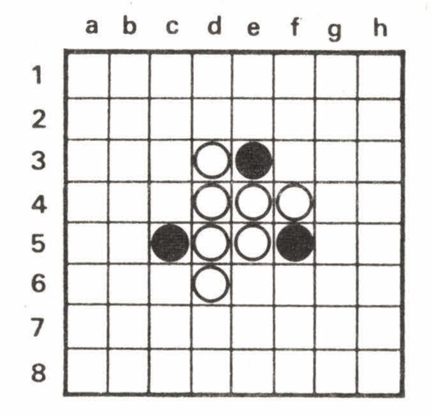


Diagramme 3a : *le coup « Mimura »*

centre. Ce coup et la suite E6/G5/C6/F3 ont notamment été joués dans les deux parties de la finale du championnat du monde 1980 entre le Japonais Mimura et l'Américain Cerf. (diag. 3b).

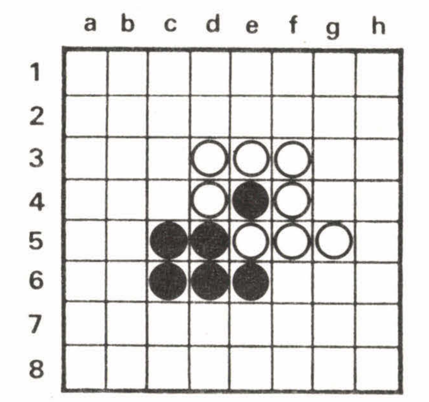


Diagramme 3b

• **Le coup classique : 6. C6**
Ce coup apparaît déjà dans le jeu du Japonais Hinoué, champion du monde en 1977 et 1979, avec la suite 7. E6 (diag. 4a).

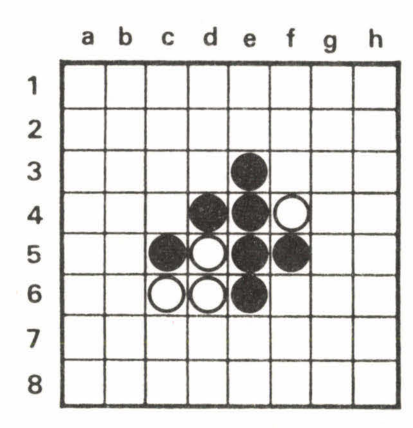


Diagramme 4a : *le coup classique, après C6/E6*

Mais la réponse maintenant la plus fréquente est 7. D3, qui a plusieurs suites possibles :
— F6/E6/D7 : début « Rose » (diag. 4b)

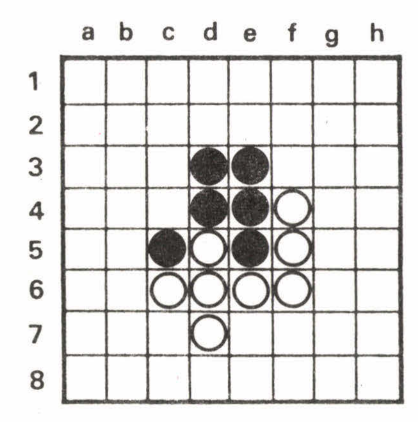


Diagramme 4b

— G5/F6/B5 : partie Maruoka-Rose au championnat du monde 1981 (diag. 4c)

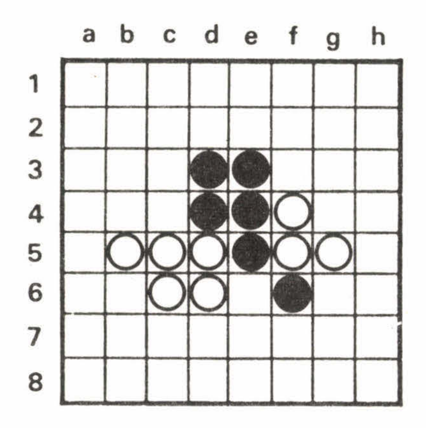


Diagramme 4c

— F3/E6/F7 : utilisé par Ralle au championnat du monde 1984 (diag. 4d)

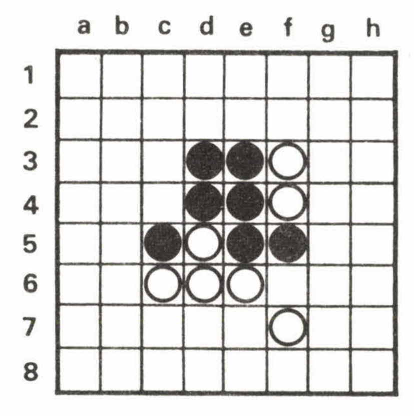


Diagramme 4d

— F3/G4/G5 : joué deux fois par Ralle contre Taniguchi au championnat du monde 1984 (diag. 4e).

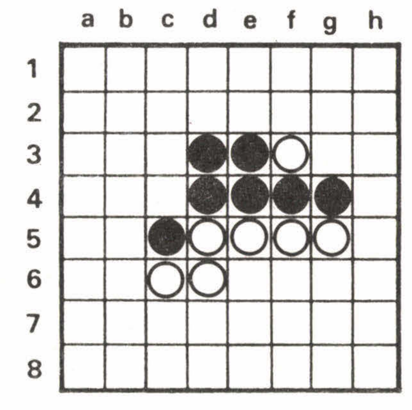
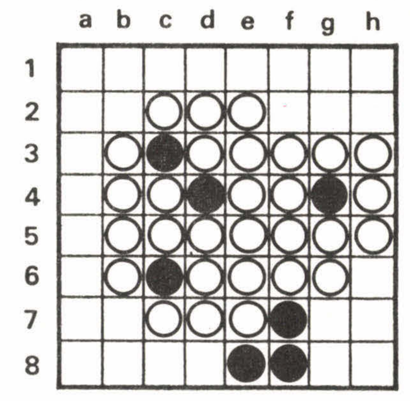


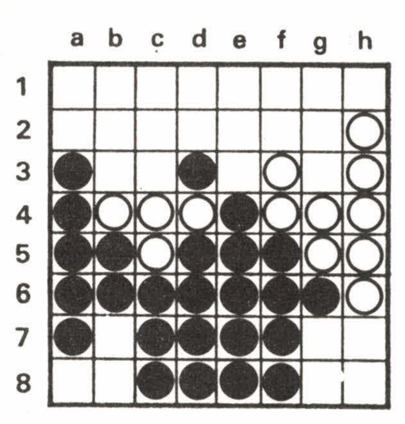
Diagramme 4e

EXERCICES

Dans les deux positions ci-dessous, Noir joue et prend un coin en trois coups



Problème 1



Problème 2

solutions page 125

François Pingaud

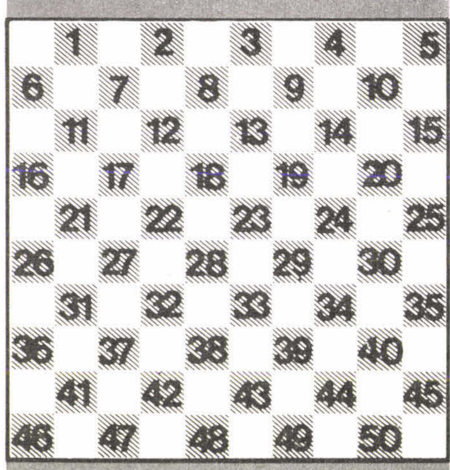
DAMES

LE CHAMPIONNAT DE FRANCE 85

En août dernier s'est déroulé à Compiègne, la 45e édition du championnat de France. L'auteur de ces lignes s'est fait un plaisir de remporter haut la main ce tournoi, en terminant avec 5 points d'avance sur le deuxième Nimbi (17 pts), le troisième est Dubois (14 pts) suivi d'un groupe de huit joueurs qui obtiennent tout juste la moyenne (13 pts).
Après ma victoire contre Issalène et la défaite de Dubois contre Beyaert à la 4e ronde, la lutte pour le titre s'est limitée à un duel entre Nimbi et moi-même. Ce n'est qu'à la 9e ronde que j'ai réussi à décrocher Nimbi. Mon avance a progressivement augmenté dans les rondes suivantes pour me mettre à l'abri de toute mauvaise surprise (3 points d'avance à l'issue de la 12e ronde). J'acquis mon avance finale en battant Nimbi dans la dernière ronde.
Maintenant place aux parties...

Numérotation du damier

Le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées.



Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

Le pion noir 24 est très vulnérable aux attaques. Les blancs profitent. Comment ?

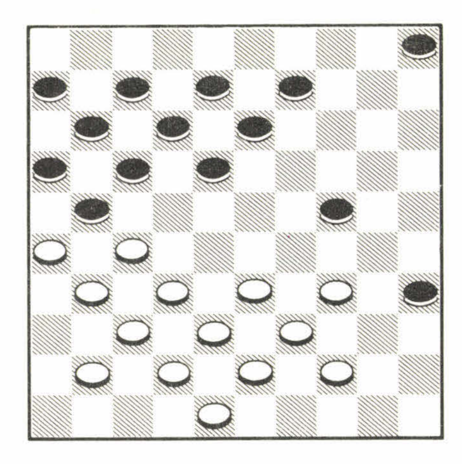


Diagramme 1 : *les blancs jouent et gagnent un pion.*

La première « gaffe » ! Une petite combinaison permet aux noirs de passer rapidement un pion à dame. Comment ?

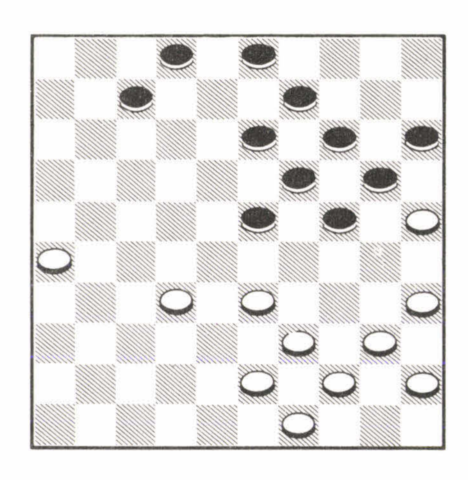


Diagramme 2 : *les noirs jouent et gagnent.*

L'express est au menu...

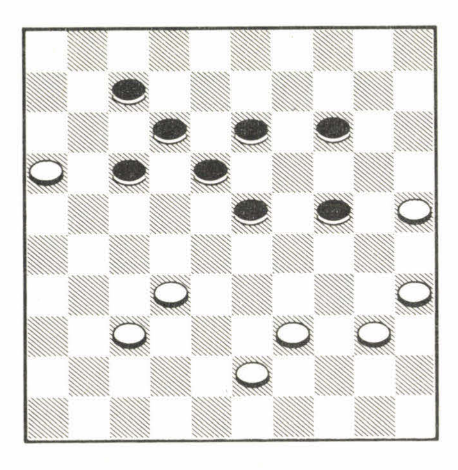


Diagramme 3 : *les noirs jouent et gagnent.*

En jouant 40-34, Dubois (blancs) vient de commettre une bévue de taille. Cette défaite l'a, semble-t-il, décontenancé : il n'a pas pu remonter par la suite pour être dans la course pour le titre.

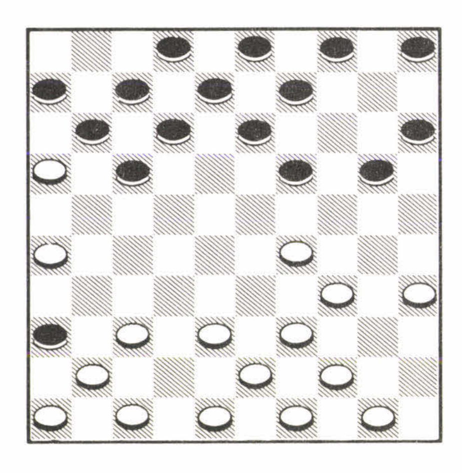


Diagramme 4 : *les noirs jouent et gagnent un pion.*

La position des noirs sur leurs deux ailes est des plus précaires... Les blancs portent alors l'estocade. Comment ?

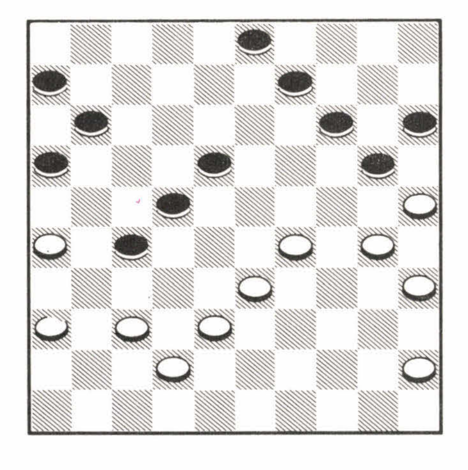


Diagramme 5 : *les blancs jouent et gagnent un pion.*

L'élève de Nimbi, Bigot (de Reims) a remporté la série « honneur » avec 20 points. Ici, le coup renversé est au programme.

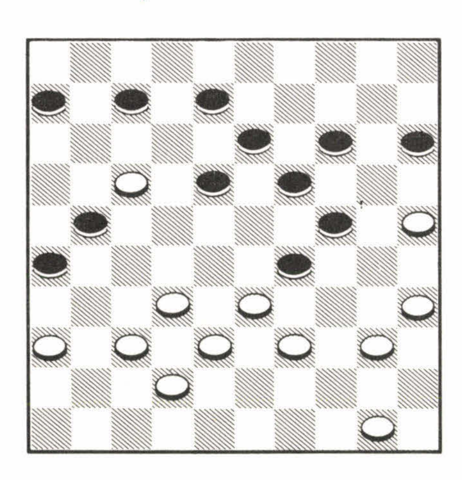


Diagramme 6 : *les blancs jouent et gagnent.*

Nimbi vient de me laisser le coup de la « Bombe ». Le profane pourrait croire à une erreur grossière, mais en analysant, regardez, les noirs avaient un jeu gagnant...

Diagramme 7 : *les noirs jouent et gagnent.*

Dans la même partie, quelques coups plus tard... Une petite finesse me permet de conclure élégamment !

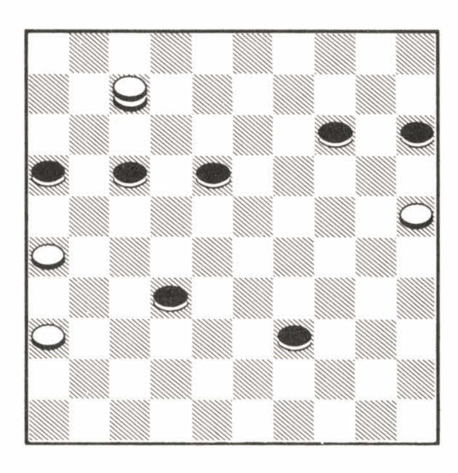


Diagramme 8 : *les noirs jouent et gagnent.*

En fin de partie, n'hésitez pas à sacrifier dame et pion si cela permet d'arrêter à temps le dernier pion blanc.

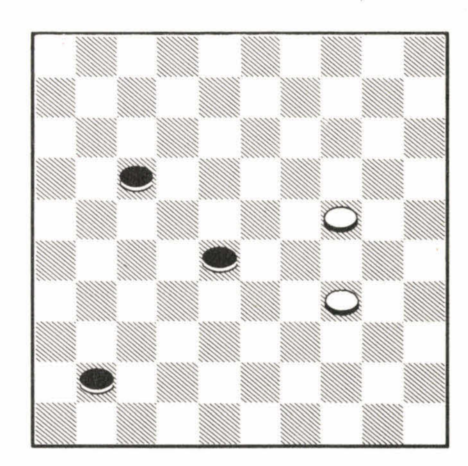


Diagramme 9 : *les noirs jouent et gagnent.*

Les blancs jouèrent 10-5 et les noirs annulèrent par (32-37) 25-20 (23-29). Pourtant Fauché trouva plus tard un gain. Quel est-il ?

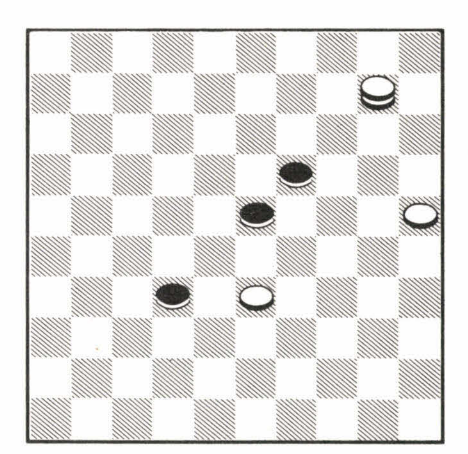


Diagramme 10 : *les blancs jouent et gagnent.*

solutions page 125

Luc Guinard

SCRABBLE®

LE P.L.I A L'HEURE DE ... MONTREAL

Nous terminerons notre tour du monde par nos amis québécois. Si les habitants de la Belle Province ont conservé l'attachement que l'on sait vis-à-vis de la langue et de la culture française, ils n'en ont pas moins développé un vocabulaire spécifique, particulièrement en ce qui concerne les choses de la nature. Ces mots sont souvent dérivés de langues indiennes, surtout pour ce qui concerne les animaux. Nous ne pouvons résister au plaisir de vous citer, à titre d'exemple, certains mots magnifiques comme OUAOUARON (grenouille géante) ou OUANANICHE (saumon d'eau douce), malheureusement trop longs pour être souvent utiles au Scrabble...
En revanche, vous placerez souvent avec profit les mots suivants :
ACHIGAN (perche élevée en étang)
CARIBOU (renne)
GOGLU (passereau)
PEKAN (martre)

Et toujours dans le domaine de la nature :
ABATIS (terrain non essouché)
ATOCA (airelle)
BATTURE (partie du rivage découverte à marée basse)
BRUNANTE (crépuscule)
FRASIL (pellicule de glace)

Citons encore quelques jolis mots, comme :
JOUAL (parler populaire)
MAGASINER v.i (faire ses courses)
MANITOU
MILLAGE (distance exprimée en milles)
TUQUE (bonnet de laine)
VIVOIR (salle de séjour)

Codification de la grille

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double | lettre triple | mot double | mot triple | ◆ joker

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique — sauf exception indiquée — que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1985.*
Pour toutes précisions concernant le règlement les clubs ou le calendrier, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 96, boulevard Péreire, 75017 Paris.

LES ANAGAMMES

Une « anagamme » est un mot formé de l'ensemble de lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, ORPHIES scrabble sur les lettres de EMBU, et USURIER sur les lettres de GALES.
Saurez-vous trouver tous ces scrabbles ?

ORPHIES + E =
ORPHIES + M =
ORPHIES + B =
ORPHIES + U =

USURIER + G =
USURIER + A =
USURIER + L =
USURIER + E =
USURIER + S =

ENTRAINEZ-VOUS

Cette partie jouée lors du tournoi de Val Thorens, en juillet dernier, fut remportée par B. Bloch qui réalisa 100 %... !
Si vous désirez la jouer à votre tour, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, le nombre de points, la position sur la grille et le nouveau tirage.

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
DEIORVV			
DO+FKOSU	VIVRE	H4	30
F+CGINU◆	SODOKU (1)	9H	30
C+EIMRSX	(P)IGNOUF	K5	40
CM+AAEOR	SIREX (2)	12K	59
AAEFHOR	AMORCERA	7B	65
FHO+BELS	AXERA	O11	42
EFH+LQUU	BOLS	N6	29
F+AENSTT	HOULQUE (3)	D6	36
NT+DIINP	FASTE	13B	34
DINT+EOU	PIN	14A	22
AACEILU	DENOUAIT	B2	72
AE+BGJTY	CULAI	A8	38
—AADEERS	BAYER	E3	37
D+EHILNR	ARASEE	15C	24
DILNR+OT	HE	O7	26
INR+EEJT	DELOT (4)	N11	23
IN+LNWZ◆	JETER	C1	35
LW+EMNPT	Z(A)NNI	L1	47
MW+GIMST	PL(A)NTE	2J	26
GIMMT+E	WUS	11C	24
IT	GEMME	O1	30
	TAXERA	O10	15
	TOTAL		784

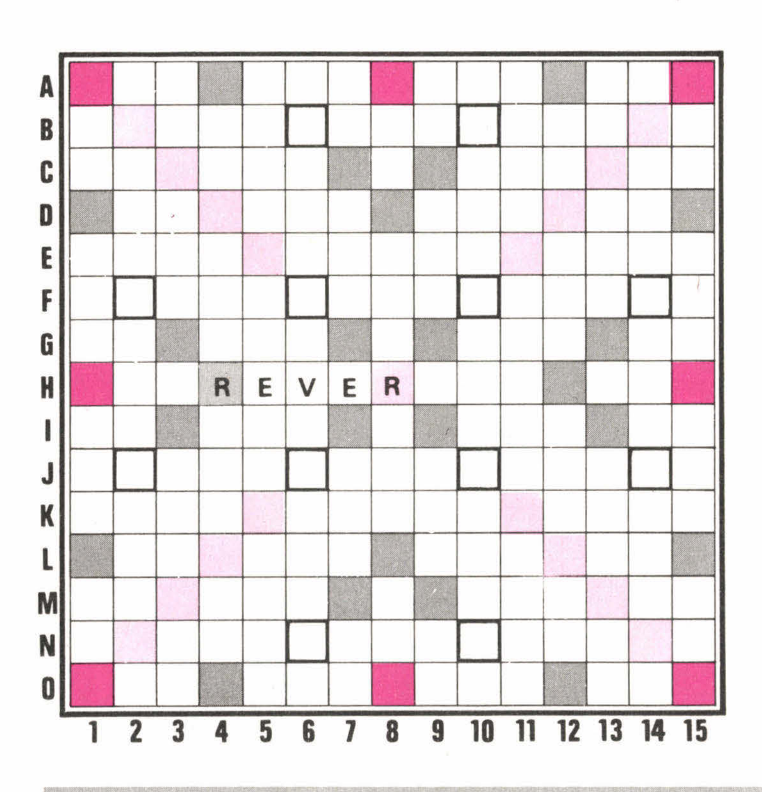
(1) SODOKU : maladie
(2) SIREX : insecte
(3) HOULQUE : plante genre avoine
(4) DELOT : doigtier de cuir

Les lettres situées avant le + sont le reliquat du tirage précédent. Le signe – signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées.

LE DEUXIEME COUP

Au premier coup (en partie libre !), votre adversaire place REVER en H4. Que jouez-vous au deuxième coup avec les tirages suivants :

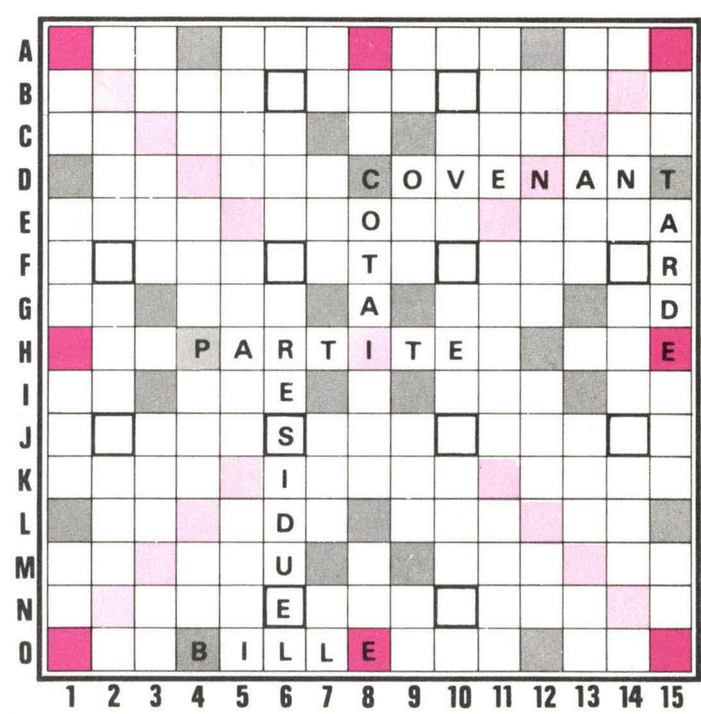
1. A I L N N R T
2. A B E I M O S
3. A C O P S S T
4. I N N R S U ◆
5. C N O R U Y ◆
6. B C E L M O U
7. D H I I M S ◆
8. E I I N S S V
9. E I I N O P R
10. C E E I N U X



LES BENJAMINS

« Faire un Benjamin » consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case « mot compte triple ».

Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver treize Benjamins. Lesquels ?



LA PARTIE RECORD

Dans notre n° 33, nous avions publié une partie duplicate de 2 844 points composée par J.H Muracciole, en proposant aux lecteurs de chercher à faire mieux... Nous avons reçu de très nombreuses lettres.
Une grande partie d'entre elles, cependant, nous proposaient des solutions que nous n'avons pu retenir, soit parce qu'elles présentaient des coups améliorables, soit parce que certains mots utilisés ne figuraient pas au *Petit Larousse,* ou bien encore n'étaient pas admis par le règlement du *Scrabble* (symboles chimiques, etc.).
Il nous est tout de même resté plusieurs parties répondant à tous les critères. Celle qui totalise le plus de points, et que nous publions ici, est due à un lecteur belge, Francis Evrard, qui gagne donc un abonnement d'un an à *J&S,* grâce à sa partie, qui totalise 2 968 points.
Qui dit mieux?...

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
EFIMRU◆			
DEGNNOU	FER(M)IUM	H4	78
EINOORS	NEGUNDO	I9	67
AEHLLTT	EROSION	J9	84
AABGILV	TALLETH	G9	72
AACDKRW	BALIVAGE	5A	78
AFIIMMO	DRAWBACK	A1	419
EEIPSTU	MOMIFIAI	D2	78
AEEHRUX	PIEUTES	C9	81
EENRSTT	EXHAURE	B9	179
BEEQTU◆	ETERNISENT	13E	70
AEEJLSV	B(I)QUETTE	N8	114
ALNNOOP	JAVELEES	L8	104
CDIIRYZ	NAPOLEON	E8	78
ESSU	DESYNCHRONISIEZ	15A	1373
SS	JUBE	8L	39
S	DRAWBACKS	A1	39
	BALIVAGES	5A	15
	Total		2968

Solutions page 125

Benjamin Hannuna

BRIDGE

La réponse exacte à chacun de ces problèmes rapporte un certain nombre de points: chaque donne est cotée en fonction de sa difficulté. Le maximum de points est 100, ce qui vous permet, comme dans un tournoi, de calculer votre pourcentage (voir dans les solutions page 126).
Le système utilisé est la Majeure Cinquième. Dans les dix exercices suivants, vous êtes placés en Sud.

EXERCICES (*)

cote : 4 points

N	E	S	O
1♠	-	1SA	-
2♥	-	?	-

1.
♠ 3
♥ D 7 6
♦ A 6 4 3 2
♣ R 7 6 4

2.
♠ V 2
♥ R 6 4 2
♦ A V 6 4 3
♣ 8 3

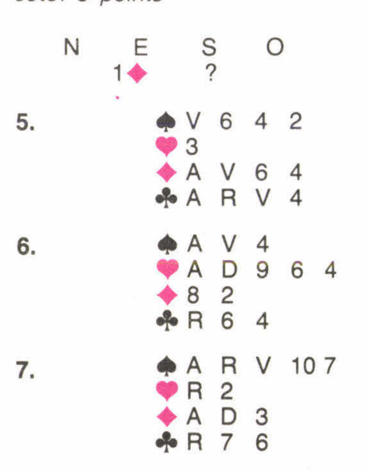
3.
♠ D V
♥ A V 4
♦ 8 6 5 2
♣ 10 7 6

4.
♠ A
♥ R D 7 6 5
♦ 10 6 5 4
♣ 8 4 2

EXERCICES (**)

cote: 5 points

N	E	S	O
	1♦	?	



5.
♠ V 6 4 2
♥ 3
♦ A V 6 4
♣ A R V 4

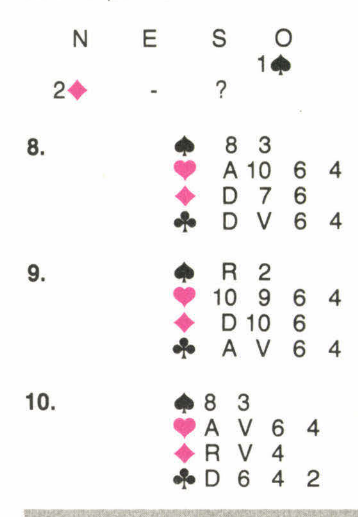
6.
♠ A V 4
♥ A D 9 6 4
♦ 8 2
♣ R 6 4

7.
♠ A R V 10 7
♥ R 2
♦ A D 3
♣ R 7 6

EXERCICES(***)

cote: 6 points

N	E	S	O
			1♠
2♦	-	?	



8.
♠ 8 3
♥ A 10 6 4
♦ D 7 6
♣ D V 6 4

9.
♠ R 2
♥ 10 9 6 4
♦ D 10 6
♣ A V 6 4

10.
♠ 8 3
♥ A V 6 4
♦ R V 4
♣ D 6 4 2

JEU DE LA CARTE

Maniements de couleur
cote: 3 points

1.
♠ A 52
(N / O E / S)
♠ D 10 4 3

2.
♠ R 10
(N / O E / S)
♠ A V 4 3

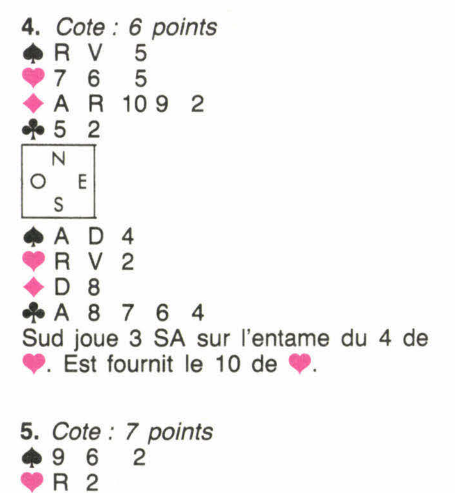
JEU AVEC LE MORT

3. *Cote : 4 points*

♠ 5 4 2
♥ A 6
♦ R D 10 2
♣ V 10 9 4
(N / O E / S)
♠ V 8 3
♥ R D V 9
♦ A 5
♣ A D 8 3

Vous jouez 3 SA sur l'entame du 8 de ♥. (Cette donne a été jouée lors des récents championnats d'Europe pendant le match France-Grèce).

4. *Cote : 6 points*



♠ R V 5
♥ 7 6 5
♦ A R 10 9 2
♣ 5 2
(N / O E / S)
♠ A D 4
♥ R V 2
♦ D 8
♣ A 8 7 6 4

Sud joue 3 SA sur l'entame du 4 de ♥. Est fournit le 10 de ♥.

5. *Cote : 7 points*

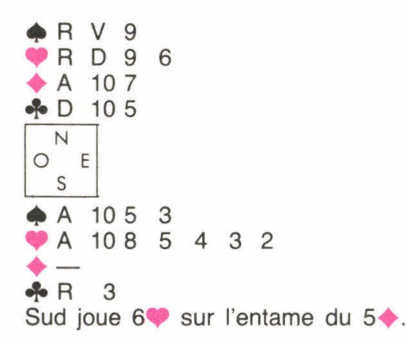
♠ 9 6 2
♥ R 2
♦ A R 10 7 5
♣ 7 6 4



(N / O E / S)
♠ A
♥ A D 10 9 6 4
♦ D V 3
♣ R 8 2

Sud joue 4♥ sur l'entame de la dame de ♠.

6. *Cote : 10 points*



♠ R V 9
♥ R D 9 6
♦ A 10 7
♣ D 10 5
(N / O E / S)
♠ A 10 5 3
♥ A 10 8 5 4 3 2
♦ —
♣ R 3

Sud joue 6♥ sur l'entame du 5♦.

ENTAME

Cote : 3 points
Donnez pour chacune des deux mains suivantes, votre entame sur la séquence ci-dessous.

N	E	S	O
		1SA	–
3SA	–	–	–

7.
♠ A V 10 4 2
♥ R 6 2
♦ 5 4 2
♣ 6 2

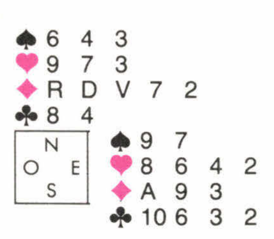
8.
♠ V 2
♥ V 7 6 5 4
♦ 7 5 2
♣ 9 4 3

JEU DE LA DÉFENSE

Cote : 3 points

9. Sud joue 3 SA sur l'entame du 5♠. Le déclarant fait la levée avec le 10♠, et rejoue un petit ♦ pour le Roi du mort. Quelle carte fournissez-vous en Est ?

N	E	S	O
		2SA	–
3SA	–	–	–



10. Sud joue 3 SA sur l'entame du valet de ♠. Le déclarant fait la levée de la Dame et rejoue un petit ♦ pour le Roi du mort. Quelle carte fournissez-vous en Est ?

S	O	N	E
2SA	–	3SA	–

♠ 6 4 3
♥ 7 3
♦ R D V 7 4 2
♣ 8 4

N / O E / S

♠ 7 5
♥ 9 8 6 4 2
♦ A 8 3
♣ 10 6 3

solutions pages 125 et 126

LES CONVENTIONS DE BASE DU BRIDGE MODERNE

Le Texas

Avant d'étudier le mécanisme et les développements des enchères en Texas, rappelons quelques notions importantes sur les principes de l'ouverture d'un Sans atout.

L'ouverture d'1 SA promet une valeur de 16 H à 18 H avec une distribution régulière, 4 333 4432 ou 5332 sans majeure cinquième.

Exemples :

♠ A D 4 3
♥ A R 6
♦ A 10 6 4
♣ 8 3

Malgré un doubleton non gardé, l'ouverture d'un Sans Atout s'impose.

♠ A V 4
♥ R 3
♦ A V 6 5 4
♣ D V 4

Ouverture idéale d'1 SA.

- Cas particulier :

si vous possédez 18 points d'honneur et un jeu régulier avec des plus values, votre main vaut 19 H. Donc, n'ouvrez pas ces mains d'1 SA.

Exemples :

♠ R 3
♥ A V 7
♦ R D 10
♣ A V 10 6 4

Une mineure cinquième et 18 H, votre main est trop belle pour l'ouverture d'1 SA, ouvrez d'un ♣.

♠ A D 10 9
♥ A V 10 7
♦ A 10
♣ R 10 9

18 H superbes, deux couleurs solides et de nombreux 10. Ouvrir d'un ♣.

La Convention Texas, appelée « Transfert bid » à l'étranger est une enchère de transfert sur l'ouverture d'un et deux Sans Atout.

PRINCIPE DE LA CONVENTION

Le répondant annonce la couleur immédiatement inférieure à sa propre couleur au moins cinquième.

2♦ Texas pour les ♥
2♥ Texas pour les ♠
2♠ Texas pour les ♣
2SA Texas pour les ♦

Le Texas se pratique : soit avec 6 cartes et plus en mineure et un jeu faible, soit avec 5 cartes et plus dans les autres cas.

L'intérêt de cette convention ?

- permettre le plus souvent à l'ouvreur d'un SA de jouer le contrat final (la main forte est cachée, ce qui complique la tache de la défense).
- Annoncer économiquement ses couleurs (on évite ainsi le saut classique à 3♥ ou 3♠ qui rendait le dialogue difficile).

La convention est basée sur les deux principes suivants :

— on n'utilise pas le Texas avec une ou deux majeures de 4 cartes et un minimum de 8 DH (il faut passer par un Stayman) ;

— avec un unicolore sixième et des espoirs de Chelem, annoncer la couleur au palier de trois.

L'enchère normale est la rectification au palier le plus bas, néanmoins si l'ouvreur est maximum et fitté, il dispose des trois possibilités :

Séquences normales :

♠ A V x x
♥ x x
♦ R D x
♣ A D x x

1SA 2
2

ou

♠ A x
♥ D V x
♦ R V x x
♣ R D x x

a. 2 SA indique un fit avec deux gros honneurs troisième, sans faiblesse dans les autres couleurs.

C'est une proposition pour jouer 3 SA malgré un fit majeur, le répondant pouvant aisément décider du contrat final. Exemple :

♠ D V 9 x
♥ A D x
♦ R V 10
♣ A V 9

1SA 2♦
2SA

b. La rectification avec saut indique un soutien de 4 cartes et une main riche en levées directes.

♠ A x
♥ A D x x
♦ R V 10 x
♣ R x x

1SA 2♦
3♥

c. Pour les joueurs de compétition, l'annonce d'une nouvelle couleur, indique 3 ou 4 cartes sans honneurs et des levées directes dans les autres couleurs.

♠ A R x x
♥ A D 10
♦ A x x
♣ x x x

1SA 2♦
3♣

Nous poursuivrons dans le prochain numéro, la suite des développements du Texas...

Freddy Salama et Philippe Soulet

GO

INITIATION : LA PARTIE A 5 PIERRES DE HANDICAP

Les possibilités stratégiques sont beaucoup plus vastes à 5 pierres de handicap qu'à 9 pierres. Les techniques élémentaires deviennent insuffisantes. Le noir doit commencer à maîtriser les séquences de coin -*Joseki*- et à se servir de sa puissance initiale pour contrôler la partie. Le plus tôt est le mieux, et c'est la raison pour laquelle les prises en tenaille sont la fondation de l'apprentissage et de la stratégie noire.

Les prises en tenaille...

Regardons le diagramme 1 : après l'échange 1-2, le blanc en 3 approche un deuxième coin. Le coup 4 est une prise en tenaille de la pierre 3; c'est aussi l'extension idéale à partir de 2. Cette séquence est à la base de toute la théorie du jeu à 5 pierres. Elle permet au noir de prendre immédiatement l'initiative et elle est tellement bonne que le blanc ne la joue que pour des raisons pédagogiques pour que le noir en saisisse l'efficacité. Pour cela, il lui faut maîtriser les séquences issues de la contre-prise en tenaille basse, en 5, ou haute en **a**.

Nous allons voir, à présent, quelques séquences issues du coup 5. Les séquences -*Joseki*- ont un double intérêt :

1. les coups qui les composent sont bons et les techniques utilisées se retrouvent pendant toute la partie sur tout le terrain ;
2. savoir les reproduire sans même y penser permet d'avancer dans la partie de manière satisfaisante, et prépare le noir à résoudre les problèmes ultérieurs, qui sont nombreux et variés.

... basse

Examinons le diagramme 2 : le premier principe consiste à attaquer la pierre blanche la plus forte, pour qu'elle se renforce (on ne craint pas de renforcer ce qui est déjà fort, au contraire), pour ensuite se retourner contre la pierre faible.

L'échange 4-6 est le *Tsuke-Nobi*. *Tsuke,* c'est le contact en 4, auquel le blanc répond par le *Hane* en 5, coup diagonal tournant autour d'une pierre adverse. *Nobi,* c'est le développement solide en 6. Ensuite viennent les bifurcations qui sont le choix du blanc. 7 est l'invasion au *San San,* 10 est un point vital absolu : si le noir n'y joue pas, le blanc jouera 12 et le noir aura tout raté.

Après 12, le blanc a trois points de coupe ; 13 est une des manières de se renforcer. Il faut jouer l'échange 14-15 ; si le blanc ne répond pas en 15, le noir joue automatiquement en 15 le coup suivant. Ensuite 16 menace de capturer la pierre 1 en grand. 16 développe aussi la puissance noire sur la partie Nord du bord Ouest (il y a une pierre noire déjà dans le coin Nord Ouest).

Dans le diagramme 3, la séquence est identique jusqu'au coup 13, qui est l'autre manière dont dispose le blanc pour se renforcer. Le noir doit jouer immédiatement l'échange 14-15. C'est un coup technique : si le noir ne le joue pas, le blanc fera l'échange de **a** pour **b** ; ensuite si noir joue 14 le blanc pourra capturer en **c** au lieu de répondre en 15, et au coup 16, il pourra répondre en **d** au lieu de 17. Même si vous ne saisissez pas l'importance de la différence, le blanc, lui, la saisit très bien et saura en profiter. La séquence se termine en 18. Le point **d** est, pour plus tard, un point important pour les deux joueurs.

Dans le diagramme 4, en réponse à l'invasion au *San San,* 7, le noir peut opter pour la puissance. Dans ce cas il bloque en 8, au lieu de 9; le blanc prend le coin avec 9 et le noir renforce sa structure avec 10. Le noir est fort, malgré le potentiel de

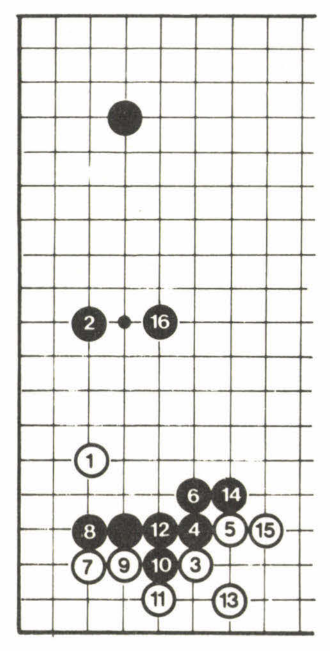


Diagramme 2

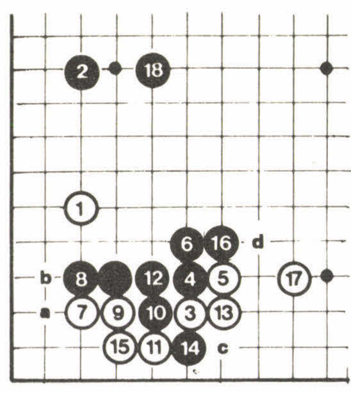


Diagramme 3

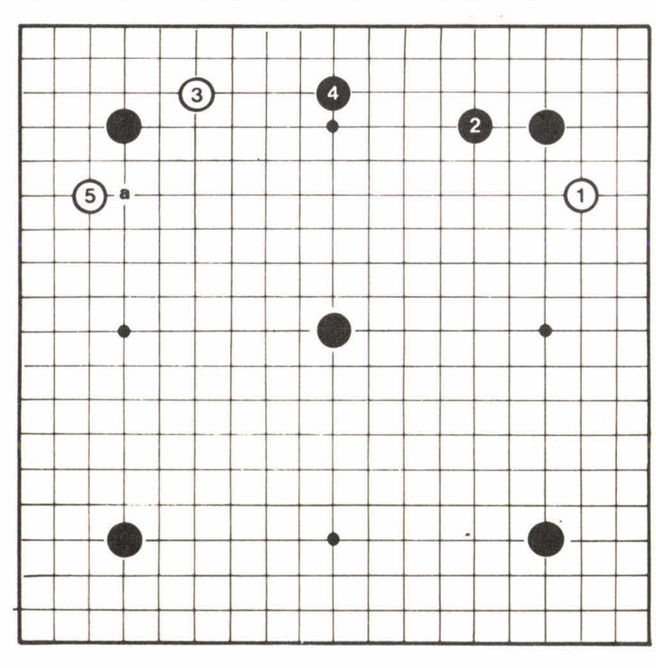


Diagramme 1

nuisance des pierres 3 et 5, et le territoire blanc n'est pas grand.

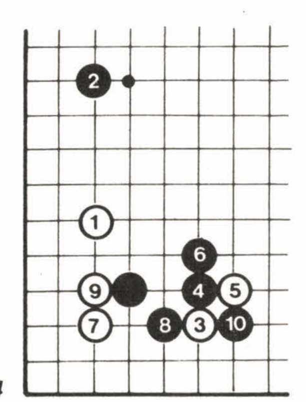


Diagramme 4

Observons à présent le diagramme 5 : en réponse au coup 8, le blanc peut connecter en 9. Dans ce cas 10 est naturel et 12 est un *Tesuji* (coup astucieux exploitant au maximum les possibilités d'une situation) ; après 14, les deux pierres noires du coin ne peuvent pas être déconnectées : si blanc **a**, noir **b**, blanc **c**, noir **d** et le blanc ne peut pas protéger en même temps les faiblesses en **e** et **f**. Il ne faut pas provoquer un coup blanc aux alentours de **f**, parce qu'à ce moment-là la connexion des pierres noires du coin avec le reste du groupe est brisée.
Le blanc vit avec 15, et 16 attaque trois pierres blanches.
L'échange de **g** pour **h** est le privilège du blanc.

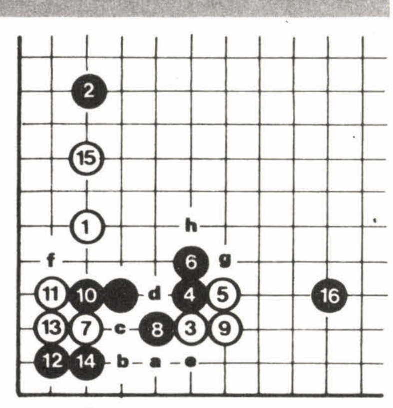
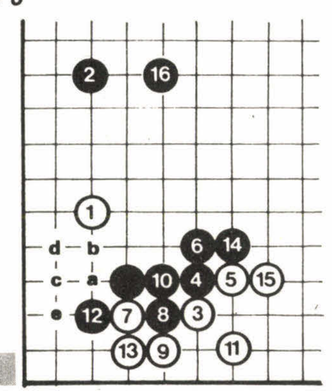


Diagramme 5

Diagramme 6



Dans le diagramme 6, le blanc peut jouer *Tsuke* - contact - en 7, au lieu du *San San*. De nouveau 8 est le point vital ; après 11, il faut faire *Atari* en 12, puis forcer l'échange 14-15, avant le coup de développement en 16. Il ne faut pas pour l'instant se protéger de la coupe en **a ;** ce n'est qu'un gros coup de fin de partie. Si le blanc coupe, il faut sacrifier la pierre 12 : noir **b**, blanc **c**, noir **d**, blanc **e** et le blanc a perdu l'initiative. Il ne jouera pas ce coup tout de suite ; s'il le joue, noir doit se dire : « tant mieux ».

Dans le diagramme 7, Blanc 7 est la troisième principale possibilité. L'ordre des coups est très important et plus facile à apprendre par coeur qu'à comprendre (encore plus que pour les autres séquences). 18 garde les points du coin, le noir s'est ménagé une sortie vers le centre avec 16, les groupes blancs sont moyennement stables. Si le noir oublie 18, blanc **a** est préoccupant; si noir répond **b**, blanc **c**, noir **d**, blanc 18. Le blanc a pris le coin et le groupe noir est privé de base.

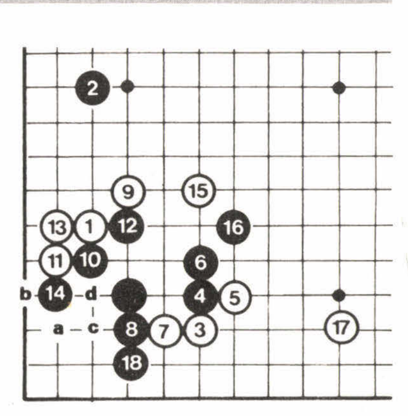


Diagramme 7

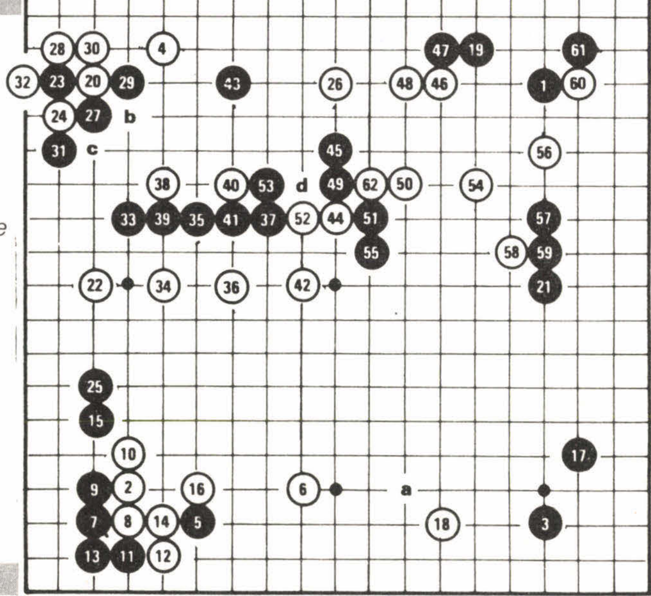
PARTIE : MOUSSA - DONZET AU CHAMPIONNAT DE FRANCE

Frédéric Donzet est devenu champion de France, interrompant, provisoirement sans doute, la domination d'André Moussa sur le Go en France. Pour cet événement, Shusaku Inoue 5-dan professionnel de la Kansai Ki In, l'organisation d'Osaka, a commenté une partie expressément à l'intention des lecteurs de *Jeux & Stratégie*. Nous y avons ajouté l'analyse d'André Moussa, parue dans le n° 29 de Go revue française de Go. Mes remarques à ces commentaires sont en italique entre parenthèses :

16 : est le premier coup douteux.
S.I: 16 devrait être joué en 17. L'approche du coin est prioritaire.
A.M: 16 est trop lent ; il devrait être en **a**, noir 17, blanc 19.

18 : S.I: meilleur en 20 ; c'est plus gros *(le coin à nouveau).*
Visiblement dans leurs commentaires

Diagramme 8 : *troisième partie du championnat de France 85.*
Blanc : Donzet ;
noir : Moussa.
Coups de 1 à 62 Blanc gagnera par abandon après 186 coups.



de parties d'amateurs, les pros insistent sur les « fondamentaux ».
A.M: Mal placé, mais on peut difficilement trouver mieux.

19 : S.I: meilleur en 30 *(le coin le plus urgent).*
A.M: après 19, la position noire est bonne.

25 : S.I: Noir devrait jouer l'extension en 26.
A.M: pas de critique sur ce coup. *(26 paraît naturel et c'est aussi l'avis du pro).*

28 : S.I: la combinaison *Atari* en **b,** noir **c,** blanc 31 est bien supérieure.

33 : A.M: probablement meilleur en 38.

38-40 : A.M: Renforcent plus le noir que le blanc.

43 : S.I: Noir doit sortir en 44.
A.M: Noir 43 est trop ambitieux, 44 est le point vital dans le centre.
(Après 44, le blanc est mieux; il y a une explication psychologique classique au coup 43. A.M veut montrer à Donzet que ses coups 38 et 40 ne sont pas brillants. 43 est un commentaire muet et précipité).

46 : S.I: Si le blanc avait joué le *Kosumi (coup diagonal)* en **d** le noir serait vraiment en difficulté.

54 : S.I: Il faut couper en 62.

55 : S.I: Il faut connecter en 62, sans délai !

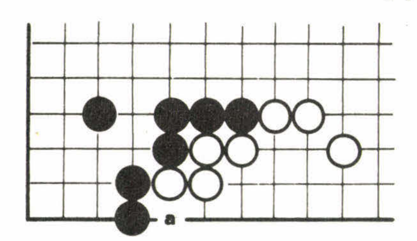
(pendant huit coups, blanc et noir finassent ; le moins bête dans l'affaire, c'est quand même celui qui joue finalement 62. Leur échange 54-61 est un échange « à la pro » qui est en fait typiquement amateur. Après 62, blanc est mieux ce qui n'est pas l'avis de Moussa).

Suite et fin de cette partie dans le prochain numéro.

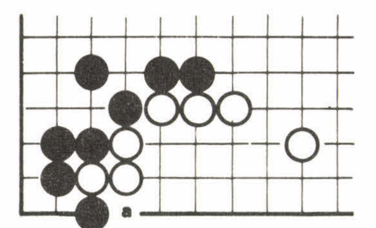
PROBLEMES...

A propos du *Yose* ou fin de partie. Dans ces six positions, le noir joue et gagne deux points par rapport à la séquence où il joue *a*. Quelle est la meilleure séquence ?

FACILES

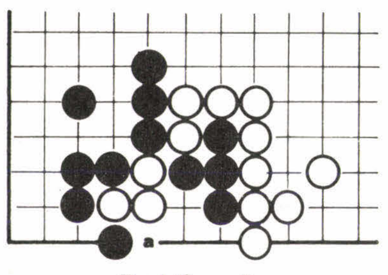


Problème 1

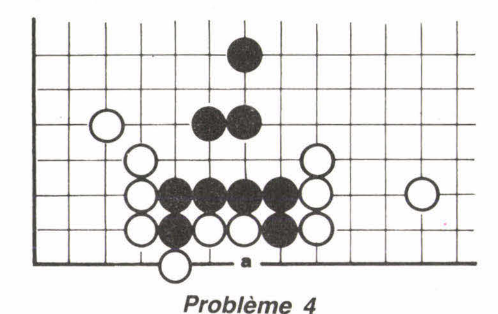


Problème 2

MOYENS

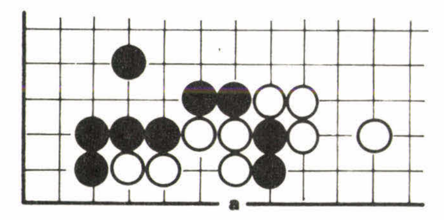


Problème 3

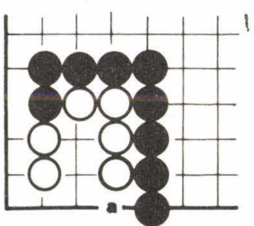


Problème 4

DIFFICILES



Problème 5



Problème 6

Solutions page 126

Pierre Aroutcheff



TAROT

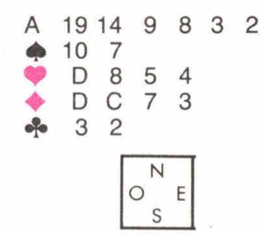
LE DEUX POUR UN : UNE PANACÉE ?

Le joueur de compétition, adepte de techniques modernes, dispose à l'heure actuelle d'une panoplie de « gadgets » plus ou moins sophistiqués. Étant un fervent supporter d'idées nouvelles, mon intention n'est pas de décrier les systèmes conventionnels en vigueur, mais je tiens à attirer votre attention sur les conséquences de leur emploi irréfléchi.
La signalisation est destinée à améliorer notre jeu, mais présente parfois un danger lorsqu'elle est utilisée sans discernement.
L'objectif du *Deux pour Un* est l'affaiblissement de la main d'attaque, constitué par une manœuvre de débordement à l'Atout, dont les principes sont les suivants : le camp défensif ayant trouvé la coupe du Preneur, le joueur situé en face de lui ou à sa gauche, dès qu'il prend la main, entame d'un tarot pair, significatif de la tactique (un tarot impair imposerait un retour atout). Il subtilise ainsi un Atout à l'attaquant par l'intermédiaire de l'un de ses partenaires, à qui il demande de rejouer dans la coupe du déclarant. Si l'opération peut se renouveler, le Preneur avec une main d'atouts moyenne se retrouve rapidement à égalité de tarots avec la main forte défensive.
Certes, le *Deux pour Un* est une invention louable, mais aléatoire et surtout rare, parce que son efficacité dépend de quatre conditions « sine qua non ». Il faut :
1. détenir une main d'atouts conséquents (six tarots minimum). L'idéal serait que le Preneur ne détienne pas plus de huit tarots, avec une couleur non excessive contrôlée par la Défense ;
2. fournir dans la longue du Preneur (pour éviter un raccourcissement) ;
3. fournir dans la coupe du Preneur (pour la même raison) ;
4. que le ou les joueurs situés derrière le Preneur soient en mesure de prendre la main en atout.
Comme on peut le constater, l'analyse de l'équilibre des forces est très stricte, car s'il manque un critère (souvent le 4e), l'effet « boomerang » qui en résultera ne procurera pas le résultat escompté et le manquement à cette discipline provoquera les pires catastrophes.
De plus, certains joueurs utilisent ce processus indifférement avec tous les joueurs, laissant au partenaire de fortune la charge de l'interpréter correctement en fonction du contexte. Cela, admirable en théorie, réclame en pratique un pouvoir de divi-

nation considérable dont le joueur d'occasion n'est pas toujours doué.
Dans l'armoire à pharmacie que constitue l'ensemble des conventions, on trouve tout un lot de bouteilles étiquetées « Signalisation ». Chacune des étiquettes porte, inscrit en capitales rouges, cet avertissement : « Il est dangereux de dépasser la dose prescrite ».

Exemple d'une donne jouée en *Deux pour un :*

A 19 14 9 8 3 2
♠ 10 7
♥ D 8 5 4
♦ D C 7 3
♣ 3 2



A 11 7 5 4 Ex
♠ V 8 5 3
♥ R 6 2
♦ 10 5
♣ C 9 8 5

A 20 17 6
♠ R D C 9 6 A
♥ C 9 3
♦ 4 A
♣ R 7 4 A

A 21 18 16 13 12 10 1
♠ 2
♥ V 10 7
♦ R 9 8 6 2
♣ D 10

Chien :

A 15
♠ 4
♥ A
♦ V
♣ V 6

Sud a composé son écart de 4 ♥ et 2 ♠. Ouest, à l'entame, possède une main faible et joue le roi de ♥ pour éclairer ses partenaires. Sud coupe et joue le roi de ♦, puis ♦ pour la dame de Nord. Celui-ci, en posant le 2 d'Atout sur la table, exprime son intention de pratiquer un *Deux pour Un.* Est prend la main au 17 et relance ♥. Sud coupe et rejoue ♦, coupé du 6 en Est, surcoupé en Ouest. Ce dernier rejoue Atout pour le 20 d'Est qui relance ♥ à nouveau.
Nord n'a perdu que deux tarots alors que Sud en a consommé cinq. La suite n'est que pure formalité. Sur la défausse du roi de ♠ d'Est, et le retour évident de la Défense, Sud n'a plus la maîtrise du coup. Sa longue et sa deuxième couleur ne sont plus offensives. Nord a valorisé les tarots d'Est, tout en assurant la promotion des siens.

EXERCICES

Problème n° 1 :
Vous êtes en Nord avec la main suivante :

A 19 14 11 9 8 4 3
♠ D V 9 8
♥ V
♦ 5 3 2 A
♣ 10 2

Le chien est :

A 18
♠ R 7
♥ R
♦ -
♣ V 6

Ouest entame ♣. Sud, Preneur, coupe et joue le roi de ♠ et ♠ à nouveau. Vous, en Nord, restez maître au valet. Que jouez-vous ?

Problème n° 2 :
Vous prenez la main en Ouest avec :

A 19 18 15 13 7 6
♠ R C V 8 4
♥ 6 2
♦ 9 8 5
♣ 6 3

Le chien est :

A 12
♠ 6
♥ 9
♦ A
♣ C V

Nord entame ♦. Sud, Preneur, coupe et joue un petit ♠. Que faites-vous ?

Problème n° 3 :
Le chien :

A 13 7 3
♠ 10
♥ R
♦ -
♣ C

Vous êtes en Est avec :

A 20 16 15 10 9 6
♠ D C V 5
♥ 10 7 6
♦ V 4
♣ 7 6 3

Ouest entame ♦. Sud, Preneur, coupe et joue le roi de ♠, suivi d'un autre ♠. Qu'envisagez-vous ?

Problème n° 4 :

Le chien :

A -
♠ -
♥ -
♦ V 5 2
♣ V 8 A

Votre main en Est est :

A 20 17 16 10 9 8 5 4 3 2 Ex
♠ R V 8 4
♥ -
♦ -
♣ C 6 4

Sud, Preneur, entame le valet de ♦. Vous montrez votre poignée en Est et vous vous excusez. Nord, en main au roi de ♦, joue le 6 d'Atout, couvert du 12 en Ouest, du 14 en Sud et du 16 de votre main. Continuez-vous la chasse ou cherchez-vous la coupe du déclarant pour poursuivre en Deux pour un ?

Problème n° 5 :
Votre main en Ouest est :

A 21 19 14 6 4 3 2
♠ C 10 3
♥ C 8 6
♦ 9 6
♣ 7 4 3

Le chien :

A -
♠ 8 4
♥ D
♦ V 2
♣ 9

Nord entame ♠. Sud, Preneur, coupe et joue le roi de ♥, la dame de ♥ et petit ♥, que vous prenez du cavalier en Ouest. Que faites-vous ?

Emmanuel Jeannin-Naltet et Patrick Lancman

Solutions pages 126 à 127

RÈGLEMENT OFFICIEL

Le règlement officiel de la FFT sera adressé gracieusement aux lecteurs de J & S sur simple demande — accompagnée d'une enveloppe timbrée à 2,20 F — à : Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

BACKGAMMON

Dans chacune de ces dix positions, c'est à Blanc d'avancer les pions. Quelle est sa meilleure façon de jouer? Dans les solutions, un barême vous indiquera votre niveau, d'après votre choix de mouvements...

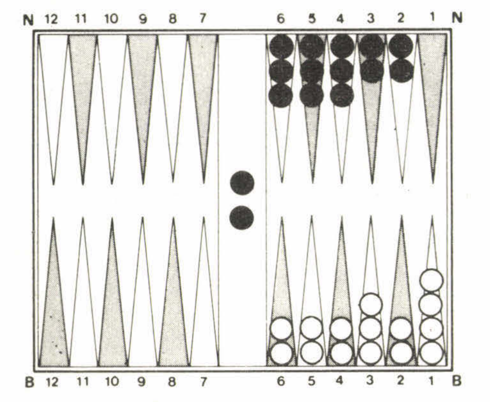


Diagramme 1: *Blanc joue 5-1*

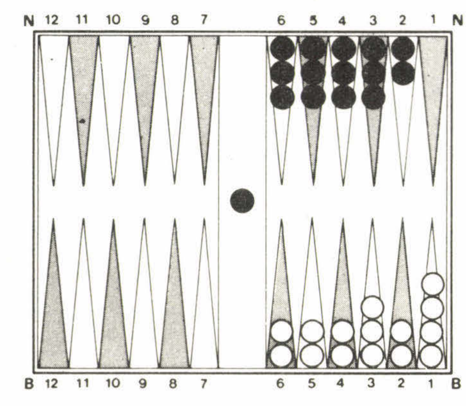


Diagramme 2: *Blanc joue 5-1*

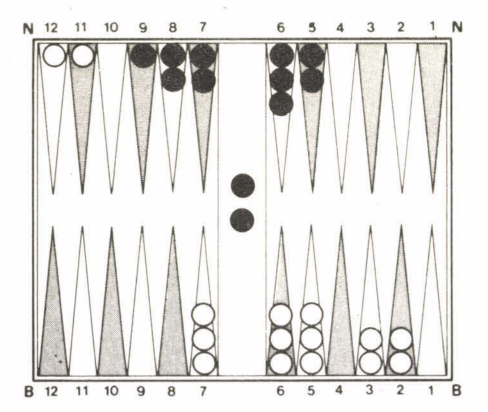


Diagramme 3: *Blanc joue 5-2*

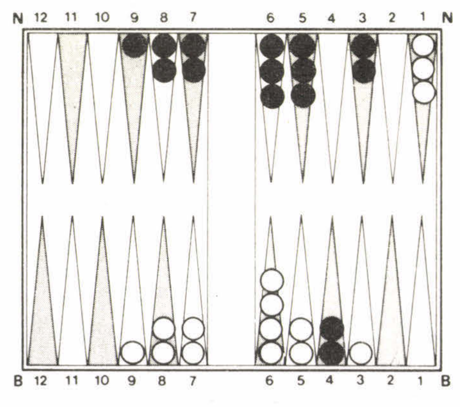


Diagramme 4: *Blanc joue 6-3*

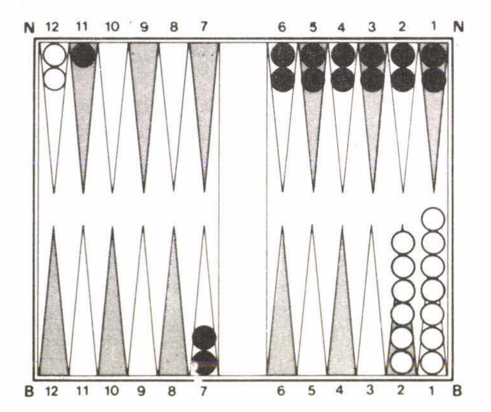


Diagramme 5: *Blanc joue 4-1*

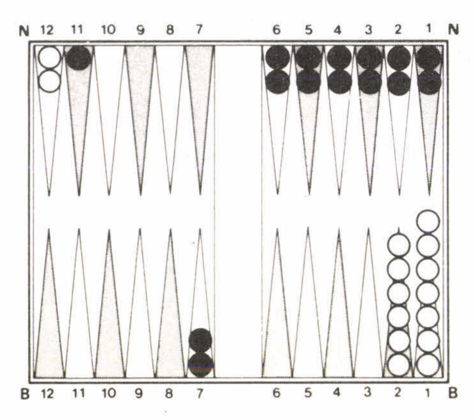


Diagramme 6: *Blanc joue 3-1*

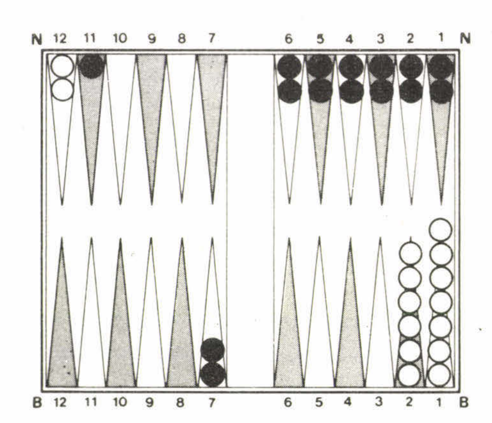


Diagramme 7: *Blanc joue 3-2*

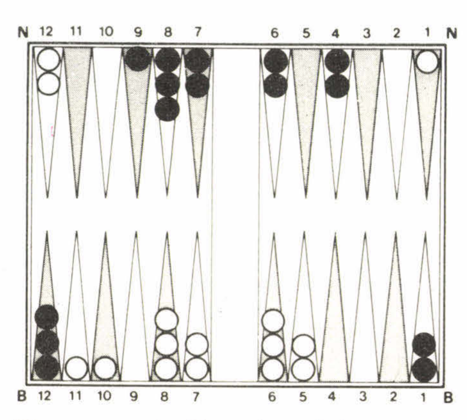


Diagramme 8: *Blanc joue 6-1*

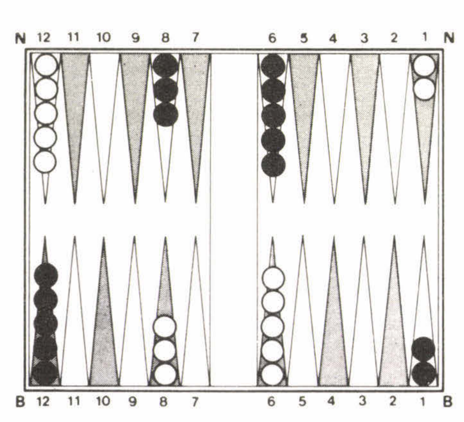


Diagramme 9: *Blanc joue 4-1*

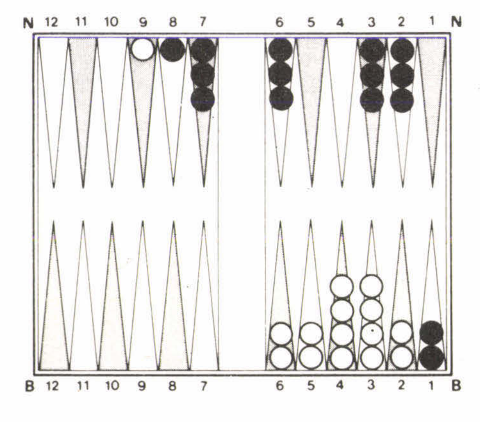


Diagramme 10: *Blanc joue 3-1*

Solutions page 127

Donat Bernard et Benjamin Hannuna

JEU CONCOURS

JARNAC!®

A&B

JARNAC!®

		9	16	25	36	49	64	81
C	H	A	R	N	U	E		
I	N	C	I	S	E	E		
O	P	I	U	M	S			
I	N	A	P	E	R	Ç	U	
F	I	L	I	A	L			
A	B	S	T	E	N	U	E	

TAPIS

A H O Q X

JARNAC!®

Vous avez été nombreux à nous écrire pour nous proposer vos solutions (les solutions et les 20 premiers gagnants sont publiés *page* **119**).

Avec JARNAC!® *on crée, allonge ou modifie les mots de son tapis avec des lettres tirées au hasard.*

Nous vous rappelons qu'au JARNAC, il est seulement possible de rallonger un mot existant : il est interdit d'enlever une lettre à un mot. Dans le problème précédent, BICOQUES était interdit car un des E de SOUCIEE était supprimé. C'est un duel de mots sans merci, sans temps morts et aux rebondissements multiples.

Voici notre nouveau problème :

JARNAC!®

COMBIEN Y A-T-IL DE SOLUTIONS POSSIBLES ET LESQUELLES ?

L'ouvrage de référence sera le P.L.I. 1985.

Si vous avez trouvé, écrivez à :

HABOURDIN INTERNATIONAL
JEU CONCOURS JARNAC
27, AVENUE PIERRE 1er
DE SERBIE - 75116 PARIS,

Les 20 premières bonnes réponses, le cachet de la poste faisant foi, rapporteront à leur auteur un:

SCRABBLE
Version bois

les 30 suivantes rapporteront une boîte de:

JARNAC

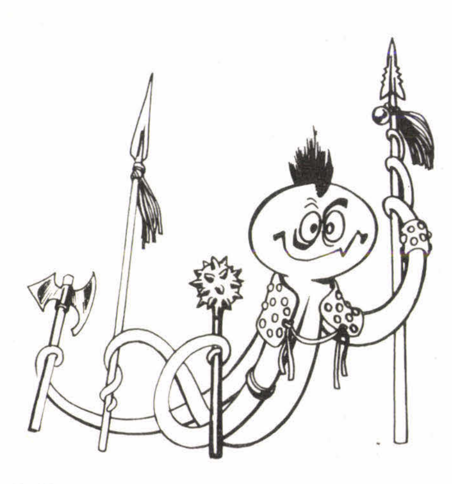
Les solutions seront publiées dans le prochain numéro de JEUX & STRATEGIE





EUROPAÏA 2012

Cinq ans après la IIIe guerre mondiale, Europaïa renaît à peine de ses cendres. Vous êtes le chef d'un des nouveaux empires. Les ressources sont rares et la subsistance tout juste assurée. La nouvelle se répand : « les Terres Nouvelles » sont enfin décontaminées ! Se les approprier signifie la fin de la pénurie... Oui, mais vous n'êtes pas le seul à y penser... Argent, diplomatie et guerriers seront vos armes... Mais n'oubliez pas votre peuple... Sachez cultiver votre cote de popularité et surveiller le degré de tension sociale... A vous la conquête... !



nombre de joueurs : de 2 à 6.

matériel :

- l'encart représentant la carte du vieux continent ravagé : Europaïa ;
- 16 pions par joueur à sa couleur répartis en :
  — 1 pion Primus
  — 15 pions Troupes Impériales
- 20 pions Hordes Sauvages indifférenciés
- papier, crayon, enveloppes ; des billets de banque (type *Monopoly*)

résumé du jeu :
chaque joueur est à la tête d'un empire et incarne son chef : le Primus. Chaque Primus dirige l'action politique et militaire de son empire. Il mobilise des guerriers, les troupes impériales (notées T.I), pour conquérir des provinces et ainsi augmenter sa richesse. L'argent permet à un Primus de mobiliser de nouvelles troupes et de financer anonymement des mercenaires incontrôlables, les hordes sauvages (notées HS) pour affaiblir ses adversaires.

conditions de victoire :
la partie dure 10 tours de jeu. Un joueur gagne la partie s'il réalise l'une des conditions suivantes :

- occuper, à l'aide de ses Troupes Impériales, 2 "dômes" étrangers, en plus du sien. Les dômes sont les capitales des Empires.
- occuper, à l'aide de ses Troupes Impériales, 3 des 5 provinces nouvelles (en gris) fraîchement décontaminées.
- être le plus riche, si aucune des conditions précédentes n'a été réalisée, au terme du jeu.

le plateau de jeu :
la carte d'Europaïa comporte :

- six empires : Francisq, Nouvel Angle, Euskadi, Munch, Rom et Ostrocroatie. Chaque empire comprend :
  — quatre provinces impériales.
  — un dôme, cité du Primus, capitale d'un empire. A chaque empire correspond une couleur de pion identique à la couleur de son dôme.
- 5 provinces "nouvelles". Elles sont situées au centre du plateau et de couleur grise.
- 1 province neutre : Corsica.

la mise en place du jeu :
cote de popularité et degré de tension :
la cote de popularité (notée C.P) représente, en pourcentage, le degré de soutien de votre population. Elle varie entre 0 et 100. La seconde variable importante du jeu est le degré de tension (noté D.T). Il représente la nervosité, la tension sociale dans la population de votre empire. Attention : ces deux variables sont mutuellement dépendantes ! Le D.T est un facteur multiplicateur des variations de popularité. Si, dans la colonne Cote de popularité de la table des effets vous lisez – 3 × D.T à la suite d'une action, ce n'est pas grave si vous avez 2 en D.T. : vous perdez 3 × 2 = 6 points en popularité. Mais si vous avez 9 en D.T,... c'est la catastrophe : vous perdez 3 × 9 = 27 points en popularité !
L'état des Empires peut varier avec plus ou moins de rapidité. Par exemple, si vous avez 30% en popularité et 1 en D.T, votre popularité est faible mais stable. En revanche, avec 70% en popularité et 8 en D.T votre pouvoir peut subir de brusques renversements de tendances. Vous êtes à la fois plus fort et plus fragile. Tout le jeu consiste à maintenir une bonne "assiette" à votre régime, malgré les tentatives de déstabilisation des adversaires.
En tout état de cause, notez avec soin les valeurs en C.P et en D.T. Au début de la partie, chacun note sur sa feuille :

— la C.P de son Primus : 60 points. Elle permet à un joueur de mobiliser un nombre plus ou moins élevé de T.I (voir les dépenses).

— le D.T, soit 1 degré sur une échelle allant de 1 à 10. Le D.T n'excède jamais 10 et ne descend pas plus bas qu'un degré. Il amplifie les conséquences sur la C.P des décisions du Primus d'un joueur. Par exemple, une gifle (voir actions publiques des Primus) fait perdre au Primus des points en C.P : 2 fois le montant de son D.T (signalé : – 2 × D.T). La table des effets dresse une liste des conséquences des décisions du joueur sur sa C.P et le D.T.

— argent :
une banque est constituée. Elle contient 70 000 muns. La mun (abréviation de munition) est la valeur d'échange des europaïens. Les joueurs utilisent les billets d'un jeu ou confectionnent eux-mêmes leurs muns. La répartition conseillée des muns est la suivante : 5 billets de 5 000, 30 de 1 000, 24 de 500 et 30 de 100.

- De 4 à 6 joueurs, chacun reçoit 6 000 muns.
- A 3 joueurs, chacun reçoit 12 000 muns.
- A 2 joueurs, chacun reçoit 18 000 muns.

— Primus et Troupes Impériales :
il y a six couleurs de pions. Chaque couleur est associée à un empire. Par couleur, on dénombre 16 pions : 1 pion-Primus (P) et 15 pions T.I.

- De 4 à 6 joueurs, chacun choisit un empire et reçoit les pions à la couleur de son dôme. Il place son pion P et 3 pions T.I. sur le dôme de son empire.

— Dans le jeu à 5 joueurs, l'empire d'Euskadi est éliminé.

— Dans le jeu à 4 joueurs, les empires de Rom et de Nouvel Angle sont éliminés. Par conséquent, les pions des empires éliminés sont retirés du jeu. Il est interdit de pénétrer dans un empire éliminé.

- De 2 à 3 joueurs, chacun joue une coalition d'empires. Il conserve le pion Primus de son choix et place 3 pions T.I dans chacun des dômes de ses empires.

— A 3 joueurs, les coalitions sont les suivantes : Euskadi et Munch, Nouvel Angle et Rom, Francisq et Ostrocroatie.

— A 2 joueurs, les coalitions sont les suivantes : Euskadi, Francisq et Nouvel Angle contre Munch, Ostrocroatie et Rom.

Quel que soit leur nombre, les joueurs conservent les pions T.I non-utilisés en début de partie. Ces pions apparaitront, en cours de partie, au fur et à mesure de leur mobilisation par les joueurs. (voir dépenses).

— Hordes sauvages (H.S) :
ces pions apparaissent en cours de partie également au fur et à mesure de leur financement par les joueurs. (voir actions secrètes des Primus).

tour de jeu :
Il y a cinq phases successives et distinctes.

- 1. La désignation du meneur de jeu : pour le premier tour de jeu, le MJ est tiré au sort. Par la suite, c'est le joueur le plus riche qui sera désigné comme MJ. (le dé départagera en cas d'égalité). Le MJ est désigné pour la durée du tour de jeu. Il joue toujours en dernier.

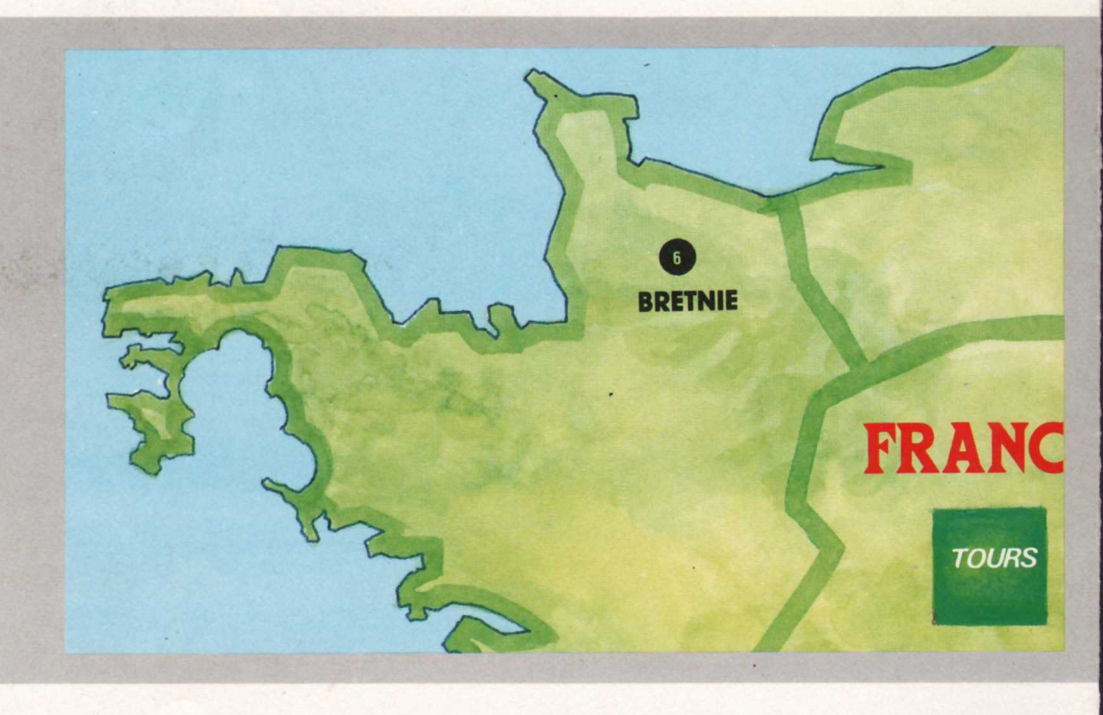
Le jeu, pour chaque phase, débute par le joueur situé à gauche du MJ et suit le mouvement des aiguilles d'une montre.
Le MJ se charge de la banque, du dépouillement des enveloppes (voir actions secrètes des Pri-

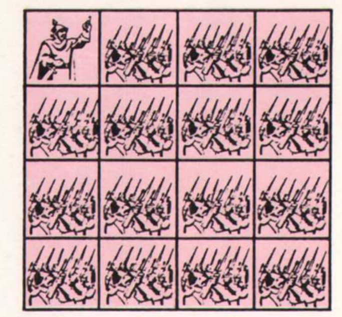


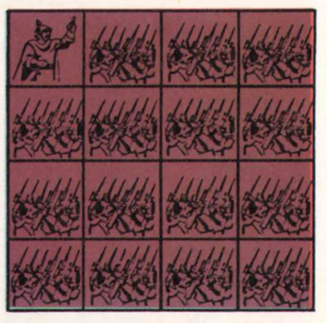
jeu inédit

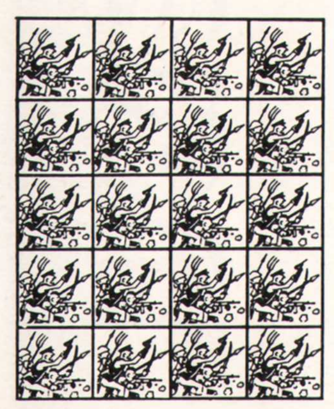
nº 36

EUROPAIA 2012

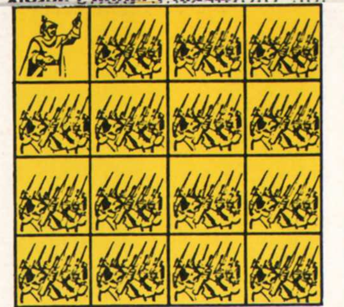


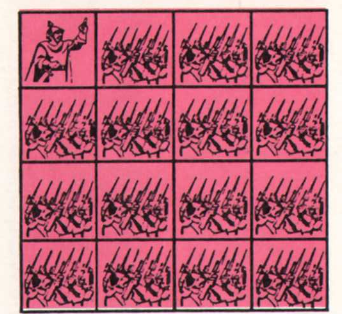


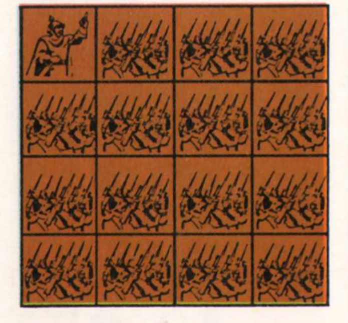


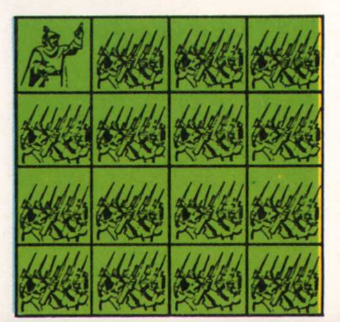


VOLCAO
4
2
GASCAO
OCAO
3
1
BASCAO
EUSKADI
PERP









10
UPLAND

NOUVEL
ANGLE

9
CORNLAND

11
WALLAN

BRUX

8
PICD

7
CHAMPDIE

6
BRETNIE

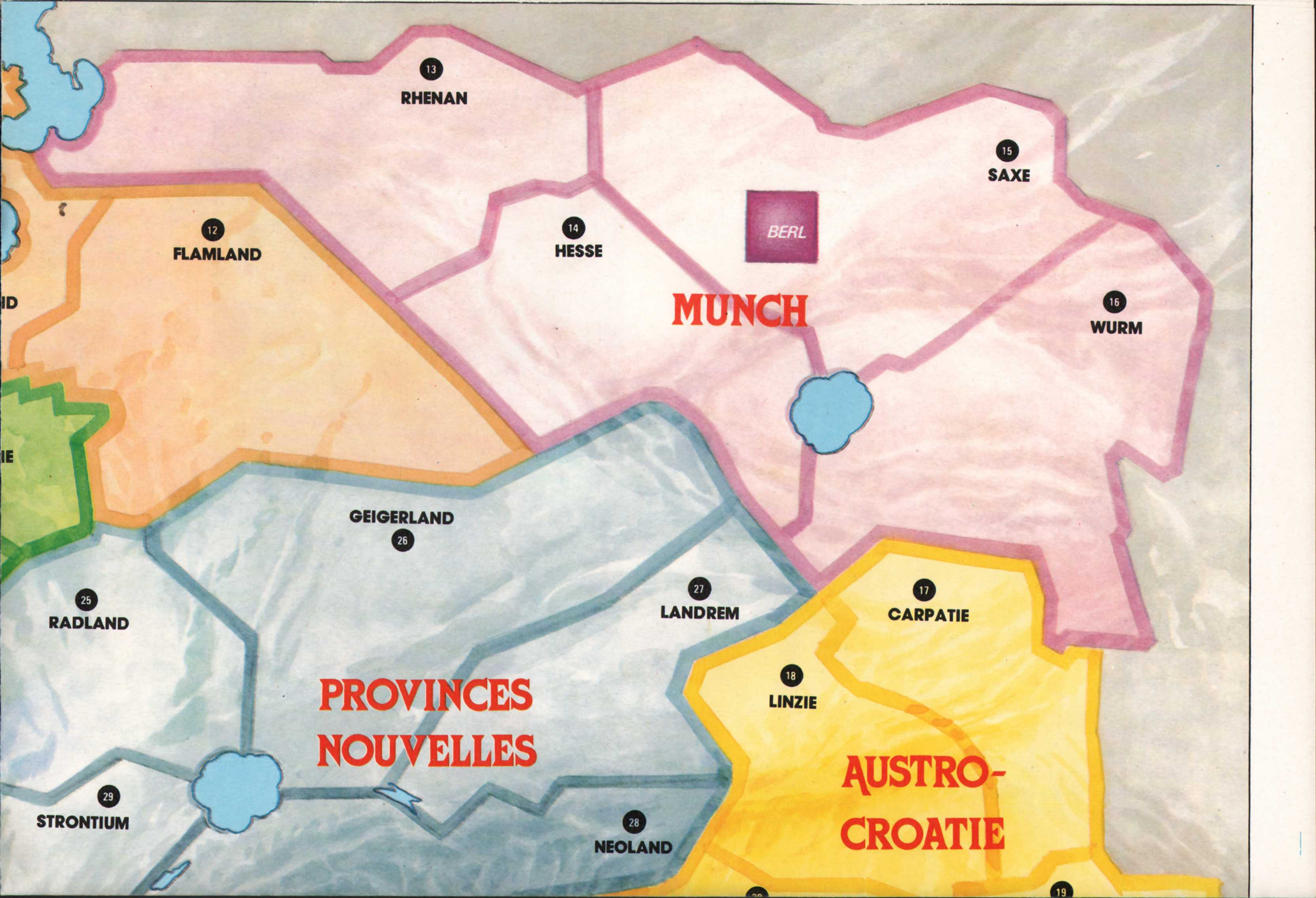
FRANCISQ

TOURS

5
VENDIE



dessin Claude Lacroix



13
RHENAN
15
SAXE
12
FLAMLAND
14
HESSE
BERL
MUNCH
16
WURM
GEIGERLAND
26
25
RADLAND
27
LANDREM
17
CARPATIE
18
LINZIE
PROVINCES
NOUVELLES
AUSTRO-
CROATIE
29
STRONTIUM
28
NEOLAND
19



EUROPAIA 2012

mus) et de la résolution des combats.
• 2. Les déplacements : chaque joueur peut déplacer son Primus et ses T.I selon les règles suivantes :
Le Primus peut :
— rester dans son dôme ou y revenir. Le pion est placé dans son dôme.
— visiter une de ses provinces impériales. Le joueur place le pion dans la Province impériale de son choix. (voir Table des effets).
— visiter une province conquise par ses T.I (voir combats). Le joueur place le Primus dans la province conquise (voir Table des effets).
— participer à la conférence des Primus, dans la province neutre. Le joueur place son Primus en Corsica.
Les T.I peuvent escorter le Primus dans son déplacement, à condition qu'elles soient situées dans la province du lieu de départ. L'escorte ne peut accompagner le Primus qui se rend en Corsica.
A l'exception du cas précédent, une T.I se déplace d'une province à une province qui lui est adjacente. Les cratères et les zones maritimes sont infranchissables pour une T.I. L'entrée ou la sortie d'un dôme par une T.I est considérée comme un déplacement.
• 3. Les actions des Primus en Corsica : un Primus en Corsica participe aux actions secrètes et publiques.
— les actions secrètes : les joueurs en Corsica discutent ouvertement ou secrètement (pas plus de 5 minutes). Ensuite, ils remettent des enveloppes contenant leurs instructions au MJ, que ce dernier participe ou non à la conférence. Une enveloppe doit être utilisée pour chaque instruction qu'elle soit le fruit d'une décision individuelle ou collective.
Ces instructions ont trait aux H.S ; soit pour la mobilisation et le financement soit pour l'entretien.
Dans le premier cas, l'enveloppe contient un papier, anonyme, indiquant le nombre de H.S financés et leur province de destination. (Le joueur indique le nom ou le numéro de province présent sur l'encart). Et 1 000 muns par pion financé. Une H.S ne peut pas être financée dans le dôme d'un adversaire.
Dans le second cas, l'enveloppe contient un papier, anonyme, indiquant la province et le nombre de pions concernés. Et 200 muns par H.S entretenue.
— Le dépouillement des instructions : le MJ procède au dépouillement. Les instructions, une fois lues sont détruites. Le MJ, dans l'ordre, retire du plateau les pions H.S qui n'ont pas été entretenus. (voir Table des effets, ligne 3), et ensuite place sur le plateau les pions HS nouvellement financés. (voir Table des effets, ligne 4).
— Les actions publiques : le joueur décide d'une action pour son Primus.
• L'inactivité. Cette décision n'a aucun effet.
• Proposer la "fraternité des dômes" à un de ses adversaires (voir Table des effets, ligne 5). Une seule annonce de fraternité est permise par joueur. Si deux joueurs ont fraternisé, il leur est impossible d'accepter une alliance d'un autre joueur. La fraternité des dômes est valable pour la seule durée du tour de jeu. (voir les combats). Il s'agit d'un pacte de non-agression entre deux joueurs.
Agir physiquement sur un Primus (lors de la conférence) en lui donnant une gifle, un coup de poing, de pied ou de tête. (voir Table des effets, lignes 6 à 13).
• 4. Les combats : quand des pions T.I., H.S., de couleurs différentes, se retrouvent dans une même province, il y a combat. A moins bien sûr que ce soient des pions de joueurs qui ont fraternisé... dans ce cas, il n'y a pas de combats. Les combats sont résolus par le MJ, province

N° DE LIGNE	DÉCISIONS	GAIN ET PERTE EN C.P (en points)	GAIN ET PERTE EN D.T (en degrés)
1	Le Primus visite une de ses provinces impériales	+ 2 × DT	—
2	Le Primus visite une de ses provinces conquises	+ 3 × DT	—
3	Par province impériale contrôlée par H.S.	− 2 × DT	—
4	Par H.S. disparaissant d'une province impériale	—	− 2
5	Annoncer la fraternité des dômes	+ 5 × DT	—
6-7	Giffle (D) : donneur, (R) : receveur	(R) : − 2 × DT	(D) : + 1
8-9	Coup de poing	(R) : − 3 × DT	(D) : + 2
10-11	Coup de pied	(R) : − 5 × DT	(D) : + 3
12-13	Coup de tête	(R) : − 8 × DT	(D) : + 4
14	Dissolution d'une T.I. (par pion)	—	+ 1
15	Bakchich (par 2 000 muns)	—	— 1

Table des effets

par province. Il respecte l'ordre de résolution suivant :
— Combats entre T.I. : quel que soit le nombre de joueurs présents dans une province, le MJ retire un nombre égal de T.I à chacun des joueurs. Il s'arrête lorsque la province ne compte plus qu'un seul occupant ou les deux membres d'une même fraternité...
Les deux joueurs liés par une fraternité conjuguent leurs forces et sont considérés, dans les provinces où ils sont ensemble, comme un seul et même joueur. En cas d'affrontement avec un ou plusieurs autres joueurs, ils retirent alternativement leurs pions. Le sort désignera celui qui retire ses troupes en premier.
— combats entre T.I. et H.S. : les T.I. occupant une province affrontent les H.S. qui s'y trouvent éventuellement implantées. Une H.S. vaut la moitié d'une T.I. en combat. Le MJ retire donc deux pions H.S. pour un pion T.I.
• 5. Les recettes ; elles sont versées par la banque. Elles proviennent de l'occupation des provinces.
Une province étrangère est occupée par un joueur quand une ou plusieurs de ses T.I. s'y trouvent. Elle rapporte 1 500 muns. Les membres d'une fraternité occupant une même province touchent chacun la moitié des revenus de cette province.
Une province impériale, vide de tout occupant, reste contrôlée par son possesseur d'origine. Elle lui rapporte 1 000 muns. Le Dôme ne compte pas pour une province.
Chaque HS présente dans une province fait perdre 500 muns au propriétaire de cette province. Si c'est une province d'origine, à 2 HS présents, le possesseur ne touche rien ; si il s'agit d'une province occupée, à 3 HS présents, elle n'accorde plus aucun revenu.
• 6. Les dépenses : elles sont payées à la banque, et concernent uniquement les TI. Il s'agit de :
— leur entretien. Coût : 500 muns par TI présente sur le plateau. Lorsque l'entretien d'une TI n'est plus financé par le joueur, le MJ la retire du plateau et la met de côté. (voir Table des effets, ligne 14).
— leur mobilisation. Coût : 700 muns par TI mobilisée. Un joueur mobilise de nouvelles troupes en fonction de la C.P de son Primus. Il peut mobiliser un pion par 10 points de C.P (exemple : à 68 points de C.P, le joueur ne peut mobiliser que 6 pions TI). Ces TI nouvellement mobilisées apparaissent dans le dôme du joueur.
— leur bakchich. Coût : 2 000 muns. (voir Table des effets, ligne 15).
Cette phase termine le tour d'un joueur.

Le Primus :
au cours du jeu, le Primus peut subir des méfaits : être emprisonné ou être renversé.
• A la suite des déplacements et combats, un Primus peut être fait prisonnier : quand un P se retrouve seul dans une province occupée par des T.I adverses. (sauf en cas de "fraternité"). Les conséquences de cet emprisonnement sont :
— ses pions TI sont retournés et considérés comme des HS jusqu'à sa libération. Le pion Primus est placé dans le dôme de son geôlier. Si le P est pris par un joueur ne possédant plus son dôme, il accompagne les T.I. du joueur dans leur déplacement.
— le joueur n'obtient plus de ressources, ne peut pas se rendre en Corsica.
A la phase 6, il doit payer 500 muns à son geôlier pour chaque tranche de 10 points de C.P. S'il règle cette somme, le Primus est immédiatement placé en Corsica. Ses pions T.I. sont replacés face visible. Et le joueur participe de nouveau à la partie.
Pour payer sa libération, le joueur peut faire appel au crédit des autres joueurs. Ceci se déroule également dans la phase 6.
• le Primus d'un joueur est renversé lorsqu'il n'a plus d'argent, ou lorsque sa C.P. est tombée à 0.
Le joueur retourne alors la moitié de ses pions T.I. Ces pions deviennent des H.S. : ils se comporteront comme n'importe quelle autre H.S. Une seule différence toutefois : lorsqu'elles ne sont plus entretenues financièrement par les autres joueurs, elles quittent le plateau et redeviennent T.I. de son propriétaire initial (en attendant de reprendre place au jeu).

Michel Brassinne et Gildas Sagot

TEST

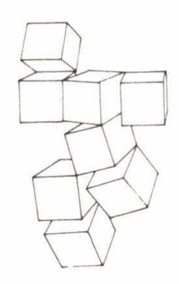
1.

Voici quatre opérations justes et indépendantes. L'étoile symbolise une opération mathématique. Quel est donc le résultat de la cinquième opération ?

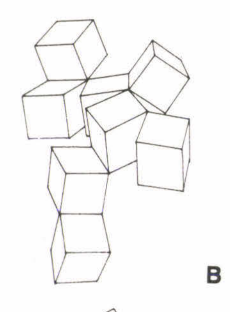
1 * 13 = 14
24 * 9 = 15
36 * 74 = 110
66 * 31 = 35
55 * 22 = ?

2.

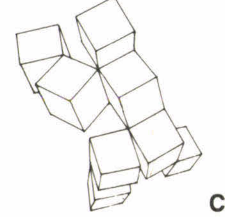
Ces cubes sont reliés entre eux le long d'une arête par un joint parfaitement flexible. En repliant deux de ces assemblages, on peut former un cube 2 × 2 × 2. Lesquels ?



A



B



C

3.

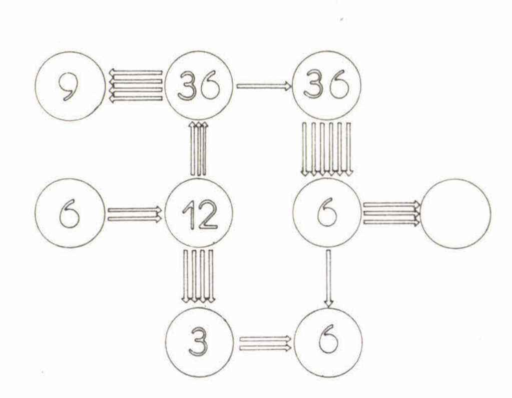
Si la voiture de **MICHELINE** est immatriculée **9134 LN 75**
et celle de **LOUIS** **5123 LS 75**
et celle de **CONRAD** **6032 RD 75**

quel devrait être le numéro de la voiture de **PAULINE ?**

5123 PL 75 ; 7164 LN 75 ; 7195 PL 75 ; 5246 LN 75

4.

Quel nombre faut-il placer logiquement dans le cercle vide ?



5.

Un mot de trois lettres peut être inséré dans chacun des mots ci-dessous, de manière à former à chaque fois un nouveau mot. Quel est ce mot ?

PELLES
CHUTER
HIVER
MOTTE
PAGE

6.

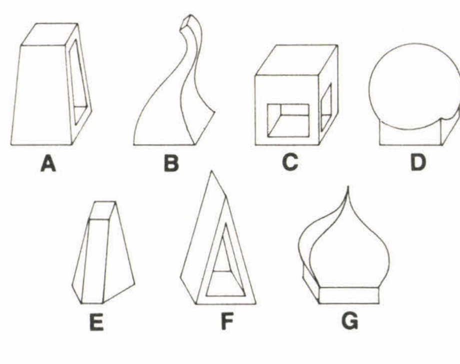
Les trois plateaux A, B et C sont disposés selon leur poids, en ordre décroissant (A le plus lourd, C, le plus léger) ; les boîtes de même forme pèsent le même poids. Où faut-il logiquement placer le plateau D ?

A B C

D

7.

Parmi ces sept objets, trouvez l'intrus.



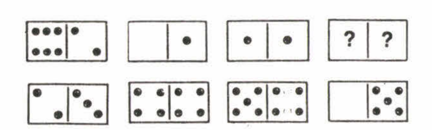
8.

Henri, Louis et Marcel portent chacun un nom de couleur : Leblond, Lebrun et Leroux. Ils sont étudiants, mais en matière différente : il y a un étudiant en informatique, un en économie et un autre en lettres. Quel est le nom complet et la spécialité de chacun, d'après les affirmations suivantes :

Leblond a prêté à Henri un de ses livres d'économie.
Louis ne s'intéresse pas aux lettres, tout comme Leroux.
L'étudiant en économie et Lebrun sont plus âgés que Marcel.

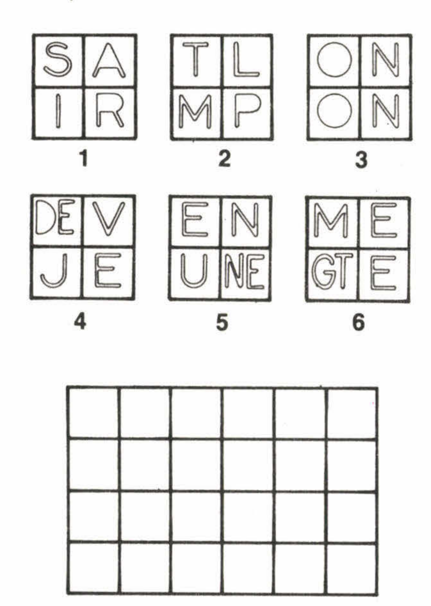
9.

Quel domino devrait-on placer au-dessus du dernier pour constituer une suite logique ?



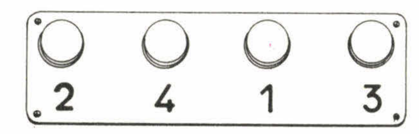
10.

Placez les six carrés (de 1 à 6) dans la grille pour composer une phrase qui se lira normalement de gauche à droite, ligne après ligne. Certaines cases contiennent deux lettres, elles n'ont aucune signification particulière.



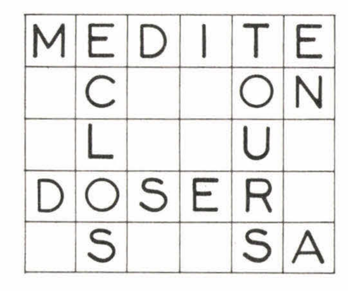
11.

Pour ouvrir la porte du laboratoire, il faut appuyer sur ces 4 touches dans un ordre précis : « C'est bien simple, explique le professeur, les numéros placés sous les touches sont tous faux ; les première et dernière touches ne sont pas côte à côte et la dernière n'est pas à une extrémité ». Quel est le code d'ouverture ?



12.

En déplaçant deux lettres de cette grille, on voit apparaître de nouveaux mots. Quelles sont ces deux lettres ?



13.

Trois frères ont hérité de la cave de leur oncle :

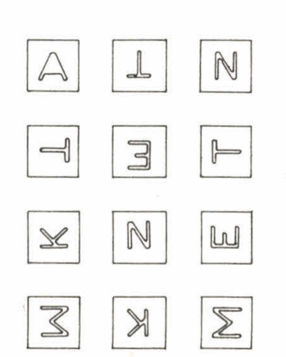
- le premier a eu droit à 5/12 des bouteilles ;
- le second à 30 % des bouteilles ;
- et le dernier aux 187 bouteilles restantes.

Combien y avait-il de bouteilles dans la cave ?

14.

Voici trois cubes identiques, vus de dessus. A chaque fois, ils sont tournés tous les trois, un quart de tour dans le même sens (soit en avant, en arrière, à gauche ou à droite).

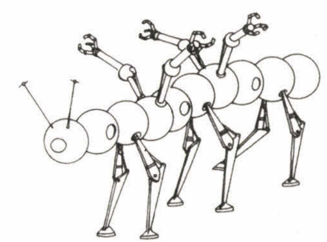
Quelle lettre se trouve sur la face opposée à celle de A ?



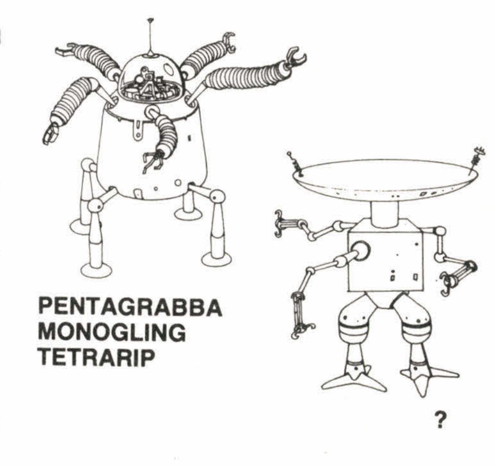
15.

Si les robots ont les noms indiqués, comment devrait logiquement se nommer le troisième robot ?

a. **DUOGRABBATERRIPPENTAGLING**
b. **DIRIPTRIGRABBABIGLING**
c. **TERGRABBAQUINQUARIPQUADRIRIP**



BIBLINGQUADRIGRABBASEXRIP

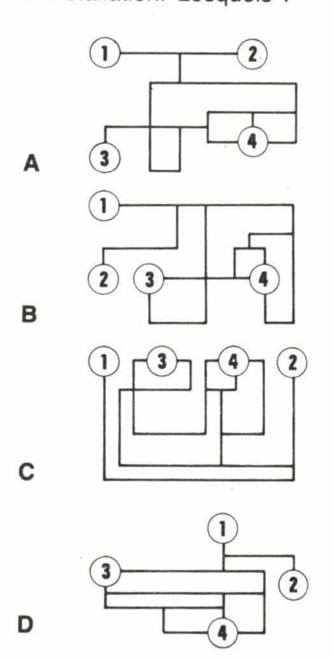


PENTAGRABBA MONOGLING TETRARIP

?

16.

Deux de ces schémas représentent la même installation. Lesquels ?



solutions page 127-128

AGON

Une course positionnelle sur un terrain hexagonal, des prises où les pièces ne sont pas éliminées... Manifestement, voici un jeu original qui peut sembler bien moderne. Il serait alors peut-être temps de le redécouvrir... deux siècles après son apparition.

D'une indiscutable richesse en variantes du jeu d'échecs traditionnel, l'Angleterre du début du dix-neuvième siècle est le berceau du *jeu d'Agon.* Connu dans son pays d'origine sous le nom de *Queen's Guard* (Garde de la Reine), ce jeu obtient, à son époque, un succès limité. On sait peu de choses sur les raisons du relatif échec du jeu auprès du public. En toute objectivité, la forme du terrain, une mosaïque d'hexagones, a certainement choqué, par son modernisme, l'amateur occasionnel de jeux et l'amateur de jeux de damiers traditionnels.

Précurseur des jeux sur hexagones, *Agon* est aujourd'hui présent dans la plupart des recueils de jeux. Malgré sa simplicité, il est loin d'être dénué d'intérêt. La course engagée entre les deux prétendantes au titre de Reine est l'occasion d'une lutte stratégique intéressante. A vous de découvrir les nombreuses combinaisons tactiques qui permettent, par le blocage et la prise, de faire perdre du temps à l'adversaire...

LES RÈGLES

- joueurs : 2.
- terrain : les 91 hexagones du *jeu d'Agon* sont répartis en six bandes concentriques de couleurs alternées (diagramme 1). De la plus éloignée au centre du terrain, les bandes comportent respectivement 30, 24, 18, 12, 6 et 1 hexagones.
- pièces : le jeu comporte 7 pièces blanches et 7 pièces noires, soient dans chaque couleur une Reine et six Pions (appelés aussi gardes de la Reine). Chaque joueur choisit une couleur. La disposition des pièces en début de partie est donnée par le diagramme 1. Une autre version du jeu permet de débuter la partie en posant, à tour de rôle, une pièce sur un hexagone vacant de l'échiquier (bibliographie 2 et 3).

Diagramme 1 : *position des pièces en début de partie (les étoiles symbolisant les Reines noire et blanche).*

- but du jeu : la Reine doit occuper l'hexagone central du terrain et s'entourer de ses six gardes, placés sur les six hexagones adjacents (diagramme 2).

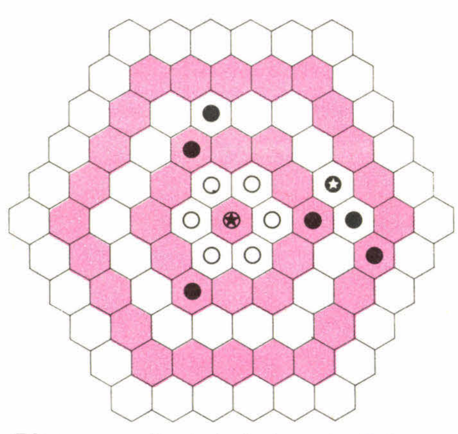


Diagramme 2 : *but du jeu : la Reine au centre entourée de ses gardes. Les blancs ont gagné.*

- déplacement : chaque joueur déplace à son tour une de ses pièces, d'un hexagone à un hexagone vacant, soit en direction du centre, soit sur les côtés. Les pièces ne reculent pas, sauf en cas de prise. Il n'y a donc que trois ou quatre directions possibles pour une pièce (diagramme 3).

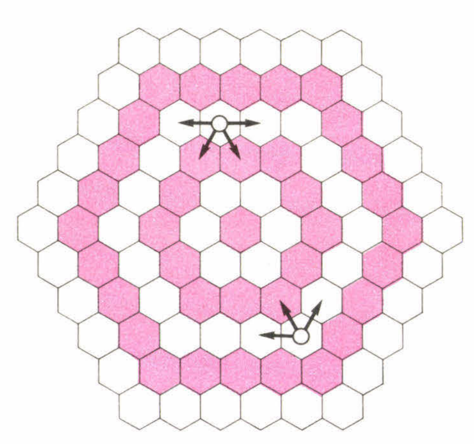


Diagramme 3 : *mouvements possibles d'une pièce.*

Les bandes de couleur du terrain permettent aux joueurs de visualiser aisément leurs possibilités de déplacement.

Seule la Reine peut occuper l'hexagone central de l'échiquier. Le sort désigne le joueur qui commence.

- prise : un joueur prend une pièce adverse en plaçant, sur une même ligne, deux de ses propres pièces de part et d'autre de la pièce « convoitée » (diagramme 4). La pièce « prise » n'est pas retirée du terrain ; elle est simplement déplacée. Ce type de prise est connu sous le nom de « custodian capture » ; expression qui peut se traduire par « prise en tenaille ». Un garde pris est replacé sur un hexagone vacant de la bande du bord du plateau. Une Reine est replacée sur un hexagone vacant du terrain. Le recul d'une pièce prise compte pour un coup.

BIBLIOGRAPHIE

1. R.C. BELL, *Board and table games from any civilizations.* (Dover Publications, INC, New York).
2. J.B. PICK, *Dictionnary of games.* (J.M. Dent & son Ltd)
3. *THE WAY TO PLAY* : The illustrated encyclopedia of the games of the world. (Paddington press Ltd).
4. MOULIDARS : *Recueil de jeux.* (Paris, 1848).
5. F. PINGAUD et J.F. GERME : encyclopédie des jeux de la famille ; « *Jeux, tu, il* » (Hatier).

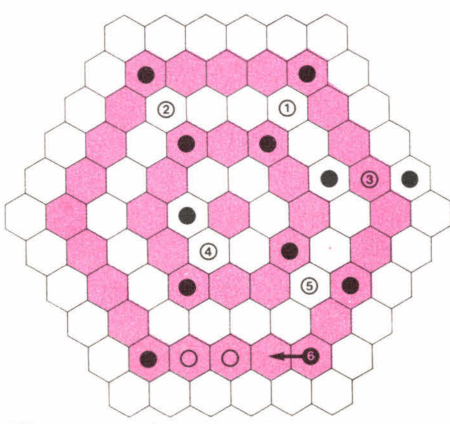


***Diagramme 4 :** prises. Les pions blancs 1, 2, 3 sont pris. Les positions 4, 5 ne constituent pas une prise (ligne brisée). En déplaçant le pion noir 6, les noirs ne capturent pas deux pièces blanches.*

Une fois ces principes de jeu énoncés, les règles proposées par les recueils de jeux se contredisent. Les questions laissées en suspens sont les suivantes :

— *un joueur est-il autorisé, lors de son tour de jeu, à placer une de ses pièces entre deux pièces adverses* ? Le recueil de jeux de Moulidars (bibliographie 4), contemporain du *jeu d'Agon,* l'affirme sans ambiguïté. Contredisant cette version des règles du jeu, les plus récents ouvrages de R.C. Bell (bibliographie 1) et de F. Pingaud et J.-F. Germe (bibliographie 5) indiquent que nulle pièce ne peut se placer d'elle-même entre deux pièces ennemies.

— *qui recule une pièce prise* ? Les recueils de jeux de Moulidars et de F. Pingaud et J.-F. Germe laissent au propriétaire de la pièce prise le soin de la replacer. A l'inverse, le dictionnaire de J.P. Bick (bibliographie 2) donne au joueur qui réalise la prise d'une pièce, le droit de la replacer. Enfin, l'encyclopédie de Paddington (bibliographie 3) propose un compromis des deux formules précédentes. Le propriétaire ne replace que ses gardes.

RÈGLES DE J&S

Les règles originelles du *jeu d'Agon* n'ont hélas pas traversé les années. Ce qui explique ces imprécisions... Aussi, avons-nous mis au point des règles qui reprennent les bases d'*Agon,* et clarifient les points sombres. Les voici :

— le but du jeu est inchangé (diagramme 2) ;

— la disposition des pièces en début de partie est donnée par le diagramme 1 ;

— le diagramme 3 indique les possibilités de déplacement d'une pièce. Un joueur peut placer une de ses pièces entre deux pièces adverses. Seule la Reine peut occuper l'hexagone central du terrain ;

— les conditions de la prise d'une pièce sont indiquées par le diagramme 4 ;

— le propriétaire d'un garde pris devra, à son tour de jeu, le déplacer sur un hexagone vacant du bord du plateau ;

— le propriétaire d'une Reine prise devra, à son tour de jeu, la placer sur un hexagone vacant du terrain, de son choix à l'exception de la case centrale ;

— à l'issue d'un déplacement, une pièce peut prendre en tenaille plusieurs pièces adverses (diagramme 5). Si la Reine fait

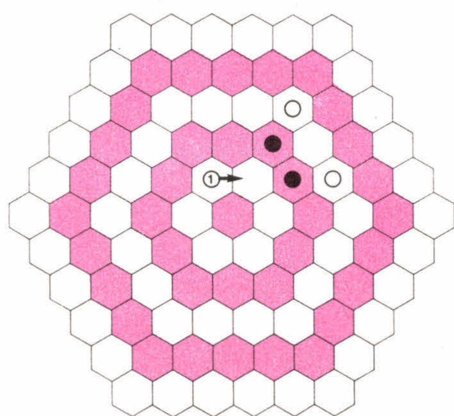


***Diagramme 5 :** prise multiple. En déplaçant le pion 1, les blancs réalisent une double prise.*

partie des pièces capturées, elle doit être déplacée en priorité, puis les gardes, à raison d'une pièce par tour de jeu du joueur ;

— une pièce se plaçant d'elle-même entre deux pièces adverses est prise, si les pièces en position de prendre ne bougent pas ;

— une pièce se plaçant d'elle-même entre deux pièces adverses peut réaliser une prise (diagramme 6) ;

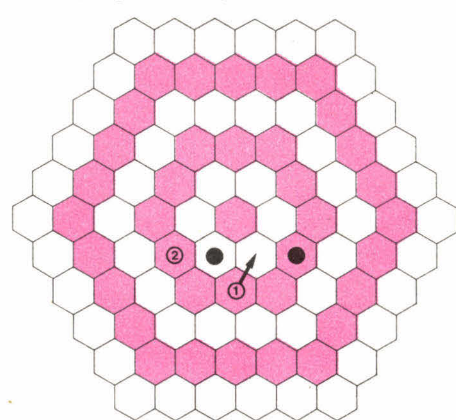


***Diagramme 6 :** déplacement entre deux pions adverses. En déplaçant le pion 1, les blancs capturent le pion noir entre 1 et 2.*

— si un joueur place ses six gardes sur les hexagones adjacents à l'hexagone central, celui-ci étant vide, ce joueur est disqualifié.

• conseils :

une fois habitués au mécanisme du *jeu d'Agon,* les joueurs peuvent débuter la partie en plaçant les deux Reines comme précédemment, puis en posant à tour de rôle un garde sur un hexagone vacant de la bande d'hexagones du bord de l'échiquier.

La disqualification peut également être considérée comme un cas de partie nulle. Pour rendre les parties plus courtes on peut : soit interdire de placer une pièce entre deux pièces adverses ; soit laisser à celui qui réalise une prise le soin de replacer la pièce capturée. Ces deux options modifient la règle sans bouleverser la stratégie.

STRATÉGIE ET TACTIQUE

Agon est un jeu stratégique. Pour gagner, un joueur prépare la position de ses pièces sur l'échiquier dès le début de la partie. La pratique du jeu permet de mettre en valeur les principes tactiques et stratégiques suivants :

— il est généralement imprudent de faire progresser sa Reine loin devant ses gardes. Elle peut constituer une gêne pour l'adversaire, mais ne peut pas, à elle seule, remettre en cause la position des pièces adverses ;

— on peut remarquer qu'une pièce conservée, en début de partie, assez loin du centre du terrain est très active en fin de partie ; à condition qu'elle puisse atteindre le centre rapidement ;

— il est fortement conseillé de privilégier les combinaisons tactiques qui permettent une succession de prises (diagramme 7) ou la prise de plusieurs pièces à la fois (diagramme 8). A l'inverse, la prise d'une pièce isolée permet le plus souvent à son propriétaire de la replacer à une meilleure place...

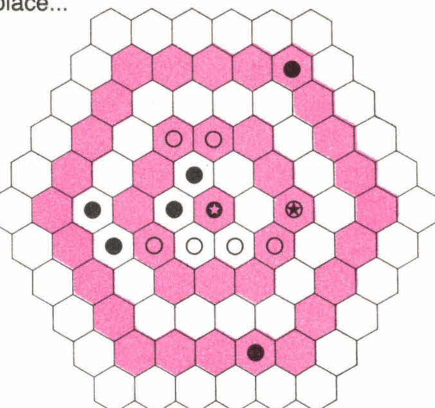


***Diagramme 7 :** succession de prises. Les blancs jouent et gagnent.*

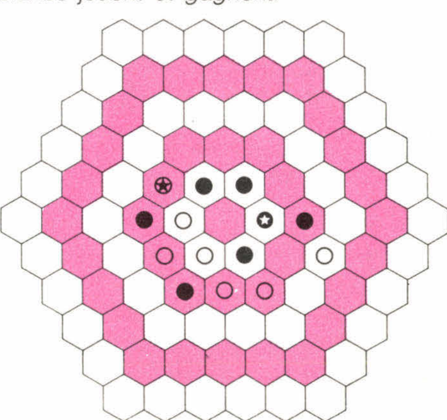
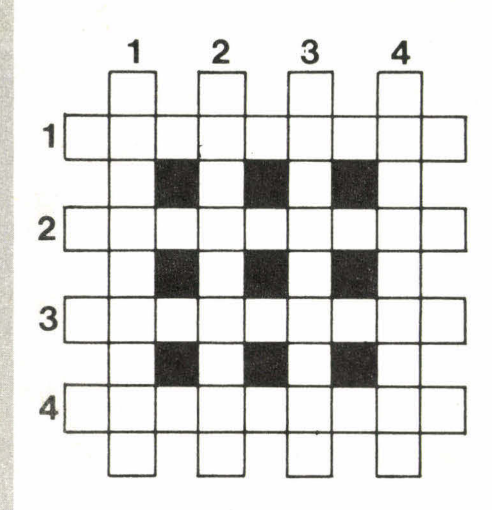


***Diagramme 8 :** prise multiple. Les noirs jouent et gagnent en effectuant une prise multiple.*

Gildas Sagot

JEUX DE LETTRES

LES ANAGRAMMES CROISÉES



Pour le *Jarnac* comme pour les jeux télévisés, il est important de connaître les mots de neuf lettres. Exercez-vous à trouver ceux de la grille ci-contre. Le nombre de solutions possibles pour chaque tirage est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons).

Horizontal :

1. B C E E I N O S T (2)
2. A A C I N N O R T
3. A C D E I N R S T (3)
4. A E E G I I O R S

Vertical:

1. A C D E E I L R T (2)
2. B E E I N N O R T (2)
3. E E I N N O P S T (3)
4. E E E I M M O R S (2)

MINI-TIRAGES

Au *Jarnac* comme au *Scrabble*, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de quatre lettres parmi les plus difficiles. Quatre lettres, cela semble facile a priori ; essayez cependant de les trouver tous... (On ne conjugue pas).

MUS + I =
TAO + I =
GIN + O =
ALE + F =
TON + I =
AMI + A =
COI + A =
RAD + Y =
LOI + E =
CAB + U =

LA FILIERE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, LOT, essayez, en ajoutant successivement *dans l'ordre* (d'abord U, puis S, etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer directement un mot en son féminin ou en son pluriel.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
U	L	O	T						
S									
I									
C									
S									
E									

COUP DE JARNAC

En ajoutant la lettre du tapis, K, à chacun des mots de la grille, vous pouvez les transformer. (Conjugaisons non acceptées). Saurez-vous trouver les nouveaux mots?

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
K	A	S	E						
	P	A	P	I					
	H	A	I	E	S				
	A	L	I	T	E	S			
	C	H	A	T	A	I	N		
	I	M	B	R	U	L	E	E	

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente-et-un mots cachés? On peut, ici, conjuguer.

M U R E -
- A I S E R
C A N - E R
A - I D I T E
G A - E L L E
S O U - A N E
- A I L L A G E
E G A - E R
D U - A S S E
- H E T I Q U E

DU COQ A L'ANE

Trouvez la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres...

PUB	LOB	DRY
ALE	OUT	SEC

TIERS	VELUM
QUART	TENTE

ANAPHRASES ESTIVALES

Les vacances d'été sont déjà loin... Mais, rien ne nous empêche de rêver encore un peu de plages ensoleillées... Pour donner un sens aux cinq phrases ci-dessous, il s'agit de remplacer les pointillés par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants:

A A B D E G I N :

Pas de .... pendant la............. !

A A A P R S T T :

Tu....... mal la cruche d'eau glacée, et.......

B E I N R S U :

Ils sont........................... par le soleil, tandis qu'elles sont seulement ....

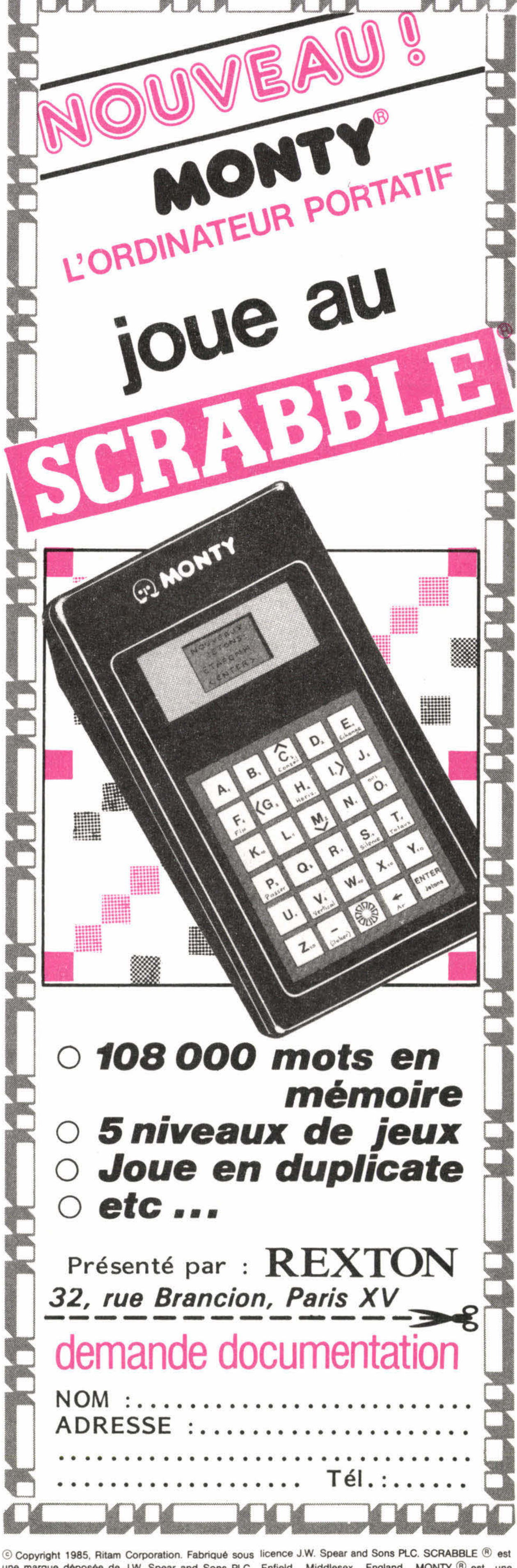
A D E E N R T :

Elle s' .... sous la chaleur............

A B E N R R T U :

En cas de coup de soleil, c'est en............. la région................... , que vous éviterez de trop souffrir.

Solutions page 128



TANEZROUFT

Pour enrayer une épidémie, les services médicaux internationaux vous ont chargé de porter des médicaments dans sept villages du désert, le plus rapidement possible. Au volant de votre jeep et avec 45 litres d'essence, vous allez mener cette folle course contre la montre, dans ce désert nommé Tanezrouft (« pays de la soif »). Et au bout de la route... un abonnement gratuit pour le meilleur.

Joueurs : en solitaire ou à plusieurs, chacun ayant sa calculatrice ;

Matériel : une calculatrice (TI 57 « classique », 57 II, LCD, 66, 58, 59, ou HP 33, 34C et les nombreuses autres qui possèdent les fonctions présentées dans les listings), ou encore un ordinateur, et le plan du terrain proposé.

But du jeu :
accéder ou traverser les sept villages (quel que soit l'ordre) et revenir à votre point de départ (pour rendre compte de la fin de la mission).

Début de la partie :
- tapez le listing correspondant à votre calculatrice, en suivant le mode opératoire qui l'accompagne ;
- choisir le point d'entrée dans le jeu. Vous pouvez pénétrer sur le terrain par n'importe quel bord du plan, sur une route uniquement.

Le jeu :
chaque tour de jeu correspond à une heure sur le terrain. Le score est le total des heures qui ont été consacrées au parcours, et, lors de pannes, à aller chercher de l'essence.
La jeep ne peut parcourir qu'un seul et même type de terrain par tour.
Le jeu se déroule sur les intersections du quadrillage. Les déplacements ont lieu d'une intersection vers l'une des huit intersections voisines (horizontalement, verticalement ou en diagonale). Les trajets d'une case en horizontal et vertical valent 20 km, et en diagonal 30 km (avec les dunes...). Au cours d'un même tour, la jeep peut parcourir jusqu'à 120 km ; cette distance varie selon la nature du terrain abordé (voir table des limitations de distance horaire, située au-dessous du plan).
Quand le véhicule se trouve sur piste ou sur route, on ne tient pas compte du type de terrain traversé.
Après avoir choisi votre parcours du tour, tapez le code du terrain parcouru, puis la distance désirée. Précisons qu'en empruntant un côté de case (ou une diagonale) bordé de terrains de natures différentes, il faut appliquer le code du terrain le plus faible.
La calculatrice affiche l'essence restant dans le réservoir. Deux cas se présentent. Si la valeur affichée est positive, vous poursuivez votre chemin sans problème. Si elle est négative, vous êtes tombé en panne sèche !

Panne d'essence :
au lieu d'effectuer le parcours que vous aviez choisi, vous êtes bloqué à votre point de départ du tour. Il ne vous reste plus qu'à partir à pied avec votre jerrican jusqu'au dépôt d'essence (carré noir) le plus proche. Pour ce faire, mesurez la distance qui vous sépare du dépôt en question :



Gagnez un abonnement
Pour cela, il faut être le plus rapide... sur la piste du Tanezrouft, et aussi à nous adresser votre parcours !
Envoyez-nous une reproduction du plan fourni ci-contre, sur laquelle seront mentionnées les étapes de votre parcours, et indiquez-nous le décompte de vos heures de course. Le meilleur, c'est-à-dire le plus rapide à desservir les sept villes, gagnera un abonnement d'un an à J & S.

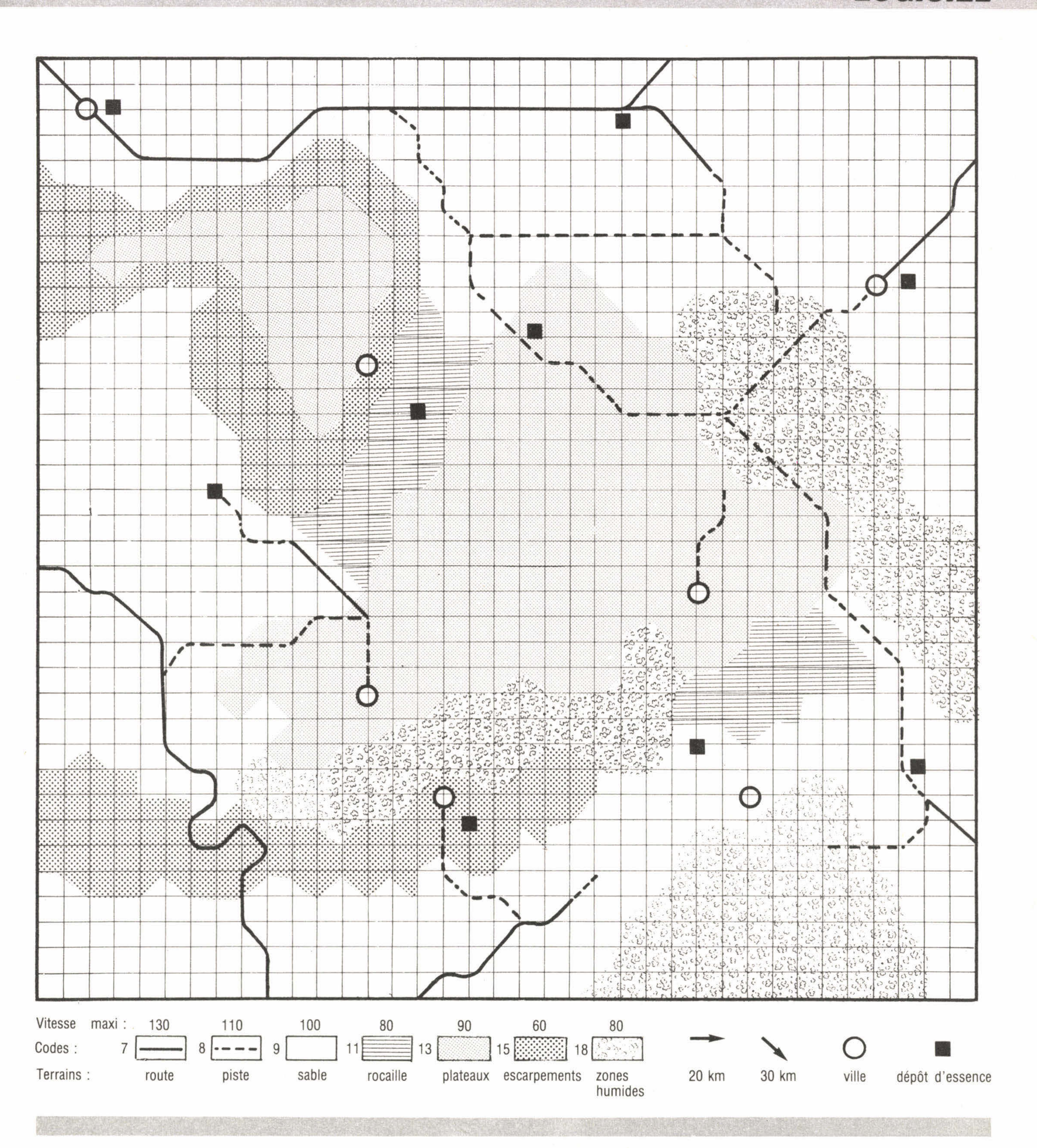
- si elle est supérieure à 130 km, vous mourrez de soif (sauf si vous atteignez une zone humide à moins de 130 km) ;
- si elle est inférieure à 130 km, divisez la distance par 10, gardez la partie entière de ce nombre et ajoutez-le à votre score (exprimé en heures).

Une fois le plein fait (en tapant 45 STO 1), vous reprenez le cours du jeu là où est resté votre véhicule.
Les pannes consomment un très grand nombre d'heures, mais sont presque inévitables. A vous de les optimiser...

Ravitaillement :
dès que vous arrivez sur un dépôt d'essence (carré noir), vous placez la valeur 45 dans la mémoire 1, soit 45 STO 1. Le réservoir ne peut en aucun cas contenir plus de 45 litres d'essence.
Un village est ravitaillé en médicaments dès qu'il est atteint au terme d'un tour. Il n'est pas nécessaire de le traverser, mais il faut y terminer le tour...

TANEZROUFT POUR TI 57 LCD

00	13	R/S
01	61.02	STO 2
02	13	R/S
03	61.03	STO 3
04	71.03	RCL 3
05	55	÷
06	01	1
07	00	0
08	00	0
09	65	×
10	71.02	RCL 2
11	45	y^x
12	53	(
13	01	1
14	85	+
15	71.03	RCL 3
16	55	÷
17	71.00	RCL 0
18	54	)
19	95	=
20	61.75.01	STO − 1
21	71.01	RCL 1
22	96	2nd PAUSE
23	21	RST



Mode opératoire pour TI 57 LCD :

1. ON/C, LRN, INV 2nd CP (pour effacer un ancien programme), LRN, 2nd Part 4 (affichage 24.4, soit 24 pas et 4 mémoires).

2. LRN, tapez la colonne de droite du listing (R/S, STO 2, etc.), LRN, RST.

3. Pour vérifier que le listing a été correctement tapé, appuyez sur LRN, puis SST pour chaque pas de programme. Les codes qui s'affichent doivent correspondre à ceux de la deuxième colonne du listing, puis LRN, RST.

4. Tapez 1000 STO 0, 45 STO 1 et 2nd Fix 1 (une décimale).

5. Tapez le code correspondant à la nature du terrain que vous allez traverser (voir texte), puis R/S (la première fois, appuyez deux fois sur R/S).

6. Tapez la distance choisie pour le tour de jeu, puis R/S.

7. La calculatrice affiche votre réserve d'essence.

8. Pour un nouveau tour de jeu, reprenez au point 5.

9. Pour une nouvelle partie, reprenez au point 4.

TANEZROUFT POUR TI 57 « CLASSIQUE », 57 II, 66

00	81	R/S
01	32 2	STO 2
02	81	R/S
03	32 3	STO 3
04	33 3	RCL 3
05	45	÷
06	01	1
07	00	0
08	00	0
09	55	×
10	33 2	RCL 2
11	35	y^x
12	43	(
13	01	1
14	75	+
15	33 3	RCL 3
16	45	÷
17	33 0	RCL 0
18	44	)
19	85	=
20	36	2nd Pause
21	−34 1	INV SUM 1
22	33 1	RCL 1
23	36	2nd Pause
24	00	0
25	71	RST

Mode opératoire pour TI 57 « classique » TI 57 II, 66

1. ON, LRN (mode programme), tapez la colonne de droite du listing (R/S, STO 2, etc.), appuyez à nouveau sur LRN (retour au mode calcul), RST, 2nd Fix 1 (une décimale).
2. Tapez 1000 STO 0 et 45 STO 1.
3. Tapez le code correspondant à la nature du terrain que vous allez traverser (voir texte), puis R/S (la première fois, appuyez deux fois sur R/S).
4. Tapez la distance choisie pour le tour de jeu, puis R/S.
5. La calculatrice affiche successivement : la consommation, la réserve d'essence et enfin 0 pour indiquer la fin du tour.
6. Pour un nouveau tour de jeu, reprenez au point 3.
7. Pour une nouvelle partie, reprenez au point 2.

TANEZROUFT POUR HP 33 ET 34 C

00	23 2	STO 2
02	74	R/S
03	23 3	STO 3
04	24 3	RCL 3
05	1	1
06	0	0
07	0	0
08	71	÷
09	23 4	STO 4
10	24 3	RCL 3
11	24 0	RCL 0
12	71	÷
13	1	1
14	51	+
15	23 5	STO 5
16	24 2	RCL 2
17	31	ENTER
18	24 5	RCL 5
19	25 3	hy^x
20	23 5	STO 5
21	24 4	RCL 4
22	24 5	RCL 5
23	61	×
24	23.41.1	STO − 1
25	24 1	RCL 1
26	25 74	h PSE
27	25 12	h RTN
POUR HP 33 :		
26	14 74	f PAUSE
27	15 12	g RTN

Mode opératoire pour HP 33 et 34 :
1. Curseur ON, curseur PRGM (mode programme), tapez la colonne de droite du listing (STO 2, R/S, STO 3, etc.), puis curseur RUN, h RTN (ou g RTN sur HP 33).
2. Tapez 1000 STO 0, 45 STO 1, et f FIX 1 (une décimale).
3. Tapez le code correspondant à la nature du terrain que vous allez traverser (voir texte), puis R/S.
4. Tapez la distance choisie pour le tour, puis R/S.
5. La calculatrice affiche votre réserve d'essence.
6. Pour un nouveau tour de jeu, reprenez au point 3.
7. Pour une nouvelle partie, reprenez au point 2.

TANEZROUFT... EN BASIC

Quel que soit votre micro, vous n'aurez aucune difficulté à transcrire ce programme. Il ne comporte que des fonctions standard. Un détail cependant, l' «accent circonflexe » en ligne 80 exprime l'élévation à la puissance. Sur la plupart des machines, cette fonction est représentée par une flèche verticale. Ici donc, T est élevé à la puissance (1 + V/I).
La règle à suivre est identique à celle qui est proposée pour les calculatrices. Tous les calculs sont automatisés. Votre support de jeu sera également le même.

```
10  HOME : REM  EFFACER ECRAN
20 I = 1000: REM  INDICE CONSO
30 R = 45: REM    ESSENCE
40 H = H + 1: PRINT H" EME HEURE"
     : PRINT
50  INPUT "TERRAIN----->";T
60  IF T > 18 THEN 50
70  INPUT "DISTANCE---->";V
80 C = V / 100 * (T ^ (1 + V / I)
     )
90 C = C * 20:C =  INT (C):C = C /
     10: REM  OBTENTION DECIMALE
100  PRINT "CONSOMMATION....."C
110 R = R - C
120 R = R * 20:R =  INT (R):R = R
     / 10
130  IF R > .2 THEN  PRINT "RESER
     VE ESSENCE "R" LITRES": GOTO
     230
140  REM *------<PANNE>-------*
150  PRINT "EN PANNE ! IL VOUS MA
     NQUE "( - R)" LITRES
160 RP = ( - R / C) * V
170  PRINT "A PIED... :" INT (RP)
     " KM"
180 NH =  INT (RP / 5):H = H + NH

190  PRINT "OK, VOUS ARRIVEZ A L'
     ETAPE": PRINT "APRES "NH" HE
     URES DE MARCHE "
200  PRINT "A COMBIEN DE KM ETES
     VOUS D'UNE RESERVE ?";: INPUT
     "";K
210  IF K > 130 THEN  PRINT "VOUS
      MOUREZ DE SOIF A "K - 130;"
      KM DU BUT !": END
220 NH =  INT ((K / 5) * 2):H = H
      + NH
230  PRINT : INPUT "LE PLEIN (O)U
     I OU (N)ON ? ";R$
240  IF R$ = "O" THEN R = 45
250  IF R < 0 THEN  PRINT "EN PAN
     NE"
260  PRINT "RESERVE ESSENCE "R" L
     ITRES"
270  PRINT : PRINT : GOTO 40
```

Michel Brassinne

ce sera l'événement
de l'année 1986
AU CNIT PARIS LA DEFENSE

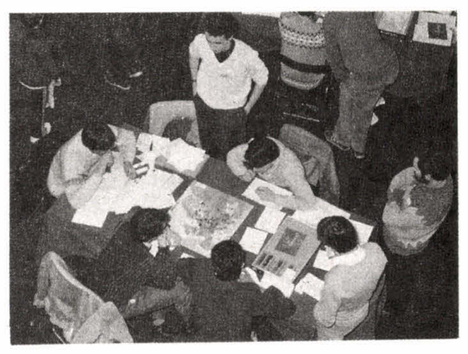
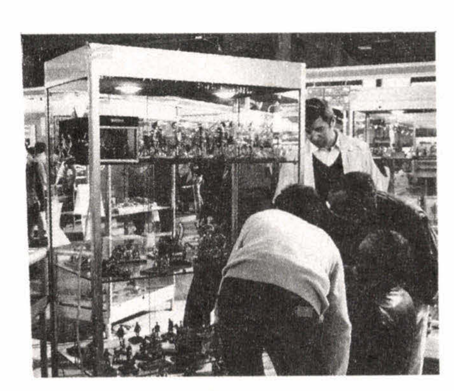
DU 8 AU 16 FEVRIER
nocturne le vendredi 14

dans le cadre du salon international de la maquette et du modèle réduit

LE 1ER SALON DES JEUX DE REFLEXION

Jeux de rôles, de simulation, d'histoire, wargames, légendes, de stratégie, de société...

ORGANISATION : SPODEX - 101, RUE SAINT LAZARE - 75009 PARIS


LA 2e CONVENTION NATIONALE

2e Championnat de France de Diplomatie
2e Grand Tournoi d'Appel de Cthulhu
2e Championnat de France de Légendes
1er Marathon du Jeu de Rôle (record du monde à battre)
1er Tournoi de Paris de Jeu d'Histoire avec Figurines
1res Martiales "86" (simulation historique)
Espoirs "86" initiation des moins de 16 et des + de 65 ans aux Jeux Institutionnels
L'Aventure est une Aventure avec Baston
Le Parcours du Ludophile

L'EXPOSITION

- Une trentaine d'entreprises auprès desquelles on pourra découvrir la totalité des jeux français et étrangers disponibles sur le marché.
- Un club des auteurs ou "Comment dialoguer avec celui qui ne vous veut que du bien" ?
- Une table de démonstration pour vous initier au jeu que vous ne connaissiez pas.
- La participation active des fédérations, clubs, associations, ligues, ludothèques, presse spécialisée pour vous informer.

AVEC LA PARTICIPATION DE JEUX & STRATEGIE
N° 1 DE LA PRESSE DES JEUX DE REFLEXION

L'ORDINATEUR QUI JOUE AU SCRABBLE

Pour jouer au Scrabble, ce n'est pas qu'une question de vocabulaire... Loin s'en faut! Sinon, il y a longtemps que les machines fleuriraient... En voici une justement, et pour être la première du genre, elle est une partenaire assez honnête.

Monty, la première machine à jouer au *Scrabble*, se présente sous la forme d'un ordinateur portatif de dimensions 14,5 x 26 x 6 cm, à clavier sensitif et écran d'affichage à cristaux liquides, fonctionnant sur piles alcalines ou secteur (en option). Vendue par la société Rexton. Elle est dotée de 5 niveaux de jeu :

- le niveau A n'utilise que des mots de 2 à 6 lettres, avec un score maximum de 18 points par coup ;
- le niveau B, limité aussi aux mots de 6 lettres et moins, permet d'atteindre un maximum de 46 points par coup ;
- le niveau C utilise les mots de 2 à 7 lettres ;
- le niveau D, les mots de 2 à 8 lettres ;
- le niveau E, les mots de 2 à 10 lettres.

Il peut paraître étonnant de trouver les mots de 2 à 10 lettres sur une aussi petite machine ; en fait, le seul vocabulaire entré de manière exhaustive (ou presque...) est celui des mots de 2 à 6 lettres; la machine connaît aussi 92% des mots de 7 lettres. En 8, 9 ou 10 lettres, elle n'utilise en revanche que les féminins, pluriels ou conjugaisons formés à partir de mots plus courts; aucun "vrai" mot de 8, 9 ou 10 lettres en mémoire, donc.

On peut d'ailleurs, au passage, regretter qu'un appareil mis sur le marché à la fin 1985 en soit resté à l'édition 1984 du *Petit Larousse* (les mots nouveaux 1985 et 1986 sont donc absents). Deux types de jeu sont disponibles; la partie libre (jeu classique en famille) et le duplicate (formule de compétition) :

- en partie libre, il est possible, au choix d'imposer les lettres ou de laisser *Monty* effectuer le tirage. Le programme permet toutes les procédures inhérentes à cette forme de jeu : passe, changement de lettres, contestation...
Quand c'est la machine qui affecte les lettres aux joueurs, on peut également, grâce à une touche "conseil", savoir ce qu'elle jouerait avec vos propres lettres ;

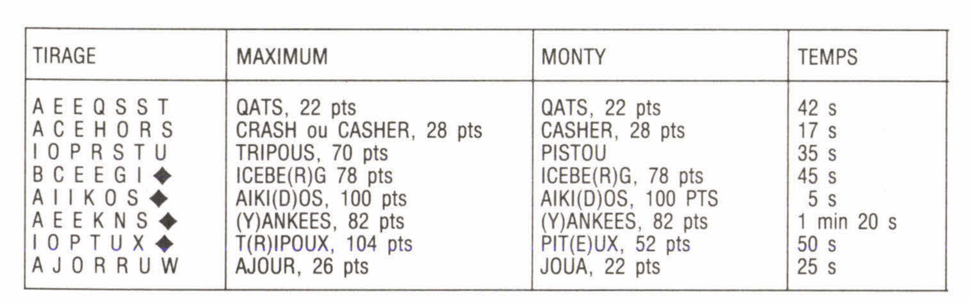
- en duplicate, il faut effectuer soi-même le tirage, puis l'entrer dans l'ordinateur, qui commence immédiatement sa recherche du score maximum: de quelques secondes (au premier coup) à plus de 10 minutes. Pour réduire le temps de recherche, la notice précise qu'il est possible de grouper plusieurs machines en faisant gérer à chacune une partie de l'alphabet (!!).

Nous avons, dans tous les cas, testé *Monty* à son niveau le plus fort (niveau E). Et pour bien l'apprécier nous l'avons essayé en formule "duplicate", puis en partie libre. La formule duplicate est semble-t-il plus simple pour la machine, puisqu'il suffit (!) de trouver sur chaque coup le maximum possible, sans considérations stratégiques ou tactiques.

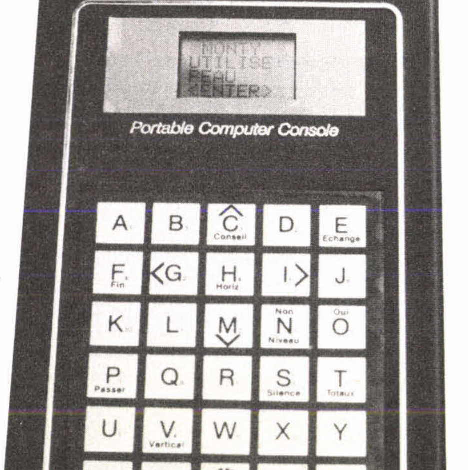
Nous vous suggérons d'essayer de trouver également vos propres coups avant de découvrir la solution de *Monty* et la nôtre... avec commentaire (en italique).

LE DUPLICATE (dit formule de compétition).

Commençons par le coup le plus simple d'une partie : le premier ; aucun mot n'étant encore sur la grille, il suffit donc de valoriser les lettres du tirage. Voici une série :



TIRAGE	MAXIMUM	MONTY	TEMPS
A E E Q S S T	QATS, 22 pts	QATS, 22 pts	42 s
A C E H O R S	CRASH ou CASHER, 28 pts	CASHER, 28 pts	17 s
I O P R S T U	TRIPOUS, 70 pts	PISTOU	35 s
B C E E G I ◆	ICEBE(R)G 78 pts	ICEBE(R)G, 78 pts	45 s
A I I K O S ◆	AIKI(D)OS, 100 pts	AIKI(D)OS, 100 PTS	5 s
A E E K N S ◆	(Y)ANKEES, 82 pts	(Y)ANKEES, 82 pts	1 min 20 s
I O P T U X ◆	T(R)IPOUX, 104 pts	PIT(E)UX, 52 pts	50 s
A J O R R U W	AJOUR, 26 pts	JOUA, 22 pts	25 s



Plusieurs conclusions s'imposent en regard de ces résultats :

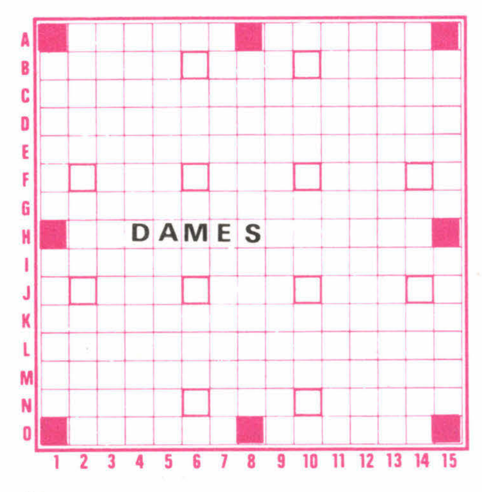
- la machine trouve les premiers coups assez rapidement (jamais plus d'1 min 30 s) ;
- le programme fonctionne en examinant sa bibliothèque de mots dans l'ordre alphabétique: pour des coups de difficulté équivalente, il met 5 s pour trouver un mot commençant par A, 45 s pour un mot commençant par I, 1 min 20 s pour un mot commençant par Y ;
- comme prévu, certains mots de 7 lettres manquent dans son vocabulaire. Dans les tirages, par exemple, il n'a pas pu trouver ni TRIPOUS ni TRIPOUX ;
- il ne connaît pas les mots de l'additif de la Fédération (F.I.S.F) : une vingtaine de mots comme AJOUR, absents du *Larousse*, mais qui sont valables au Scrabble.

Examinons maintenant ses performances sur 12 coups joués en duplicate...
Pour tous les coups où *Monty* trouve le maximum possible, nous avons indiqué MAX. dans la colonne correspondante.

TIRAGE	MAXIMUM	REF	PTS	MONTY	TEMPS
A E E Q S S T					
– A A E E M M ◆	QATS	H5	022	MAX.	42 s
A B L M O Y ◆	E(T)AMAMES	8A	083	MAX.	3 min 20 s
J L P R U U U	(F)LAMBOYE	A1	113	BAL(A)YA, C3, 52 pts	3 min 50 s
J L P U U + E I	RU	9A	023	JURA, E5, 22 pts	3 min 50 s
J + E K O S S W	LUPIQUE	5D	032	MAX.	4 min 30 s
J K W + A O T U	OSES	K2	042	MAX.	5 min 40 s
K O W + I N R Z	JOUTA	2J	056	MAX.	5 min 10 s
K N O W + E H L	RIZ	01	049	MAX.	5 min 10 s
E H N O W + E I	LEK	J4	034	MAX.	6 min 20 s
H I O + B C I V	TWEEN	M2	028	MAX.	7 min 40 s
B H O + F O R R	CIVIL	D1	026	MAX.	2 min 20 s
H O R R + A L R	FOB	10B	029	MAX.	2 min

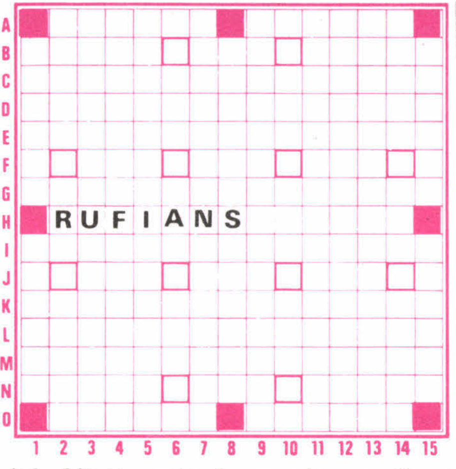
Là également quelques commentaires : un très bon point pour *Monty*, qui semble donc pouvoir trouver sur la grille tous les mots qu'il a en bibliothèque. Il ne trouve évidemment pas FLAMBOYE (ni le sous-top AMBLYOPE), car ce sont de "vrais" mots de huit lettres, qui sont malheureusement absents de sa mémoire; pour la même raison, il rate RU faisant FLAMBOYER, car il lui est également impossible de rallonger un mot qu'il ne connaît pas. Un point noir, cependant: le temps de réponse est presque toujours supérieur à 3 minutes (temps de compétition). Il n'est donc pas un concurrent de tournoi. Il est toujours possible de diminuer cet inconvénient en groupant plusieurs machines; mais est-ce le but de la manoeuvre ?...
Enfin, dernier essai en formule duplicate, les coups préparés. *Monty* donnant l'impression d'être capable de trouver pratiquement tous les coups techniques réalisés avec le vocabulaire qu'il connaît, nous l'avons testé sur trois catégories de coups spécifiques: le Benjamin, le double appui et la collante intégrale. Regardez...

Avec DAMES en H4, que jouez-vous avec le tirage : **A N O S S X Y** ?



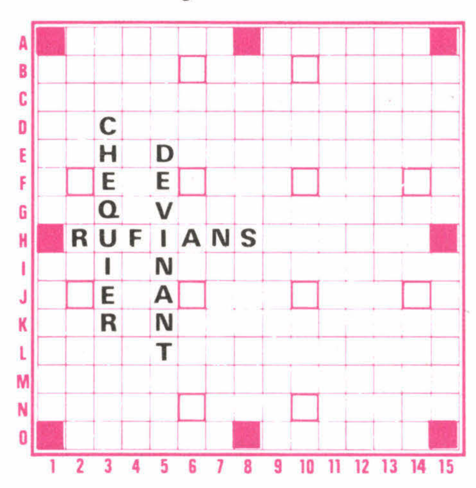
Monty trouve le maximum : OXYDAMES en H1 pour 84 points.

RUFIANS est placé en H2. Le tirage est : **A C E E I O P.** Que faut-il jouer ?



Ici, Monty rate le maximum: il se contente (!) de 89 points avec OPIACEES en 8A. On pouvait faire mieux: 90 points avec OPIACEE en G2, en collante intégrale !

Et avec le tirage : **A A R R X Z W** ?

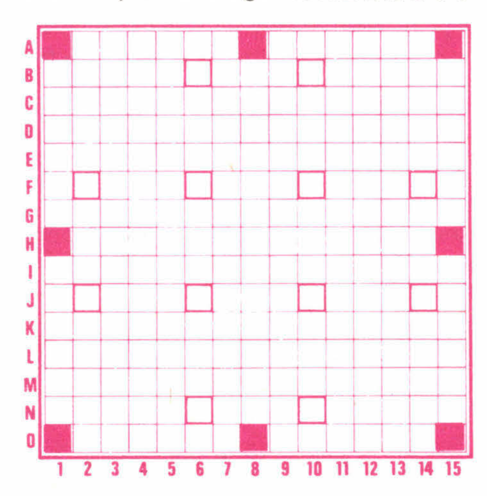


Monty trouve assez rapidement le maximum : AXEREZ pour 64 points en F1, en double appui.

LA PARTIE LIBRE (dit formule en famille)

En partie libre, il ne suffit pas de trouver le maximum : des considérations stratégiques comme l'ouverture et le reliquat sont prépondérantes. Nous avons testé *Monty* sur 8 situations-types, pour la plupart extraites de l'ouvrage *"Gagnez au Scrabble"*... (de la collection J&S, éditions du Rocher).

D'abord le premier coup. Comment jouer avec ce premier tirage : **A A E L N S Y** ?



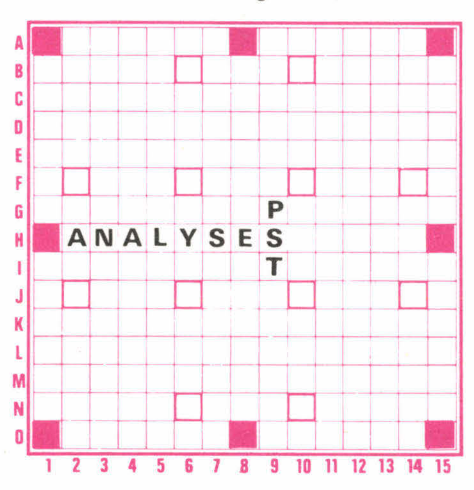
En partie libre, il faut jouer ANALYSE en H2 pour 84 points, et non en H8 pour 102 points, qui laisse un triple trop fructueux à reprendre pour l'adversaire. Monty, négligeant l'ouverture laissée, commet effectivement la faute de jouer en H8...

On continue avec le tirage : **E N N P S T T**.

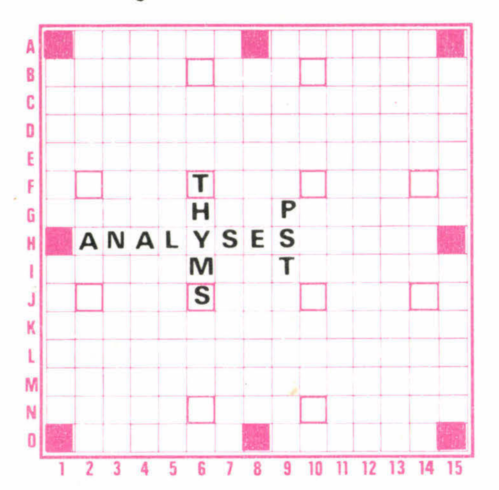
Le maximum possible est PETS, 9G, 27 points, qui laisse comme reliquat N N T. Le meilleur coup en partie libre est PST, 9G, 26 points qui laisse, c'est vrai E N N T; mais qui ferme les possibilités de rallonge.

Monty joue P E T, 9 G, 26 points. Ce coup présente l'avantage de garder le S pour le coup suivant, mais laisse uniquement des consonnes (N N S T) et ouvre trop la grille. En résumé, un coup plutôt médiocre...

Et voici le troisième tirage : **A H H M P S T**.

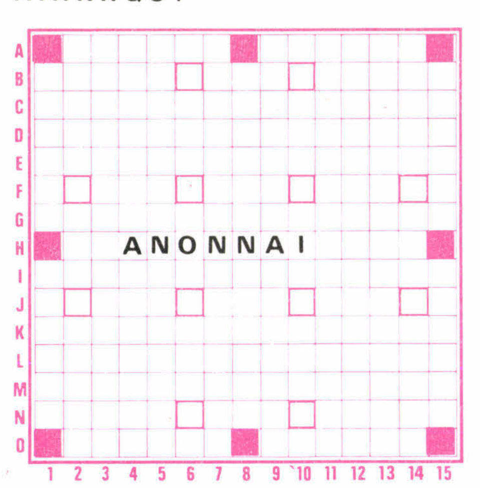


Il vaut évidemment mieux jouer THYM, 6F, 19 points (avec comme reliquat : HAPS) ou THYMS, 6F, 22 points (avec le reliquat H A P), plutôt que SYMPA, 6G, 23 points qui laisse le reliquat H H T.
Monty joue l'un des deux meilleurs coups: THYM, 6F, 19 points. Le programme semble avoir tendance, en l'absence de scrabble, à conserver systématiquement les S...
Pour finir avec cet exemple, voici le quatrième tirage : **A C E E N R W**.



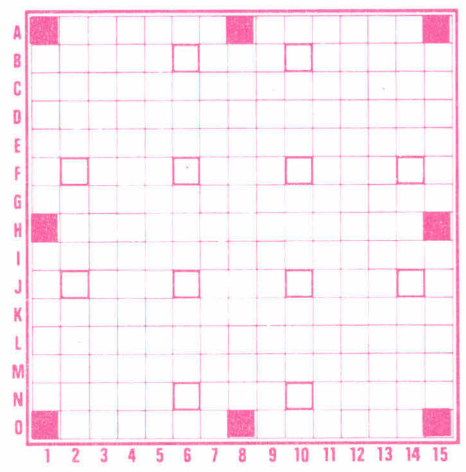
Dans ce cas, il faut passer son tour en changeant le W ; la grille n'est pas assez ouverte pour être dangereuse, et on garde l'excellent reliquat: A C E E N R.
Faute tactique de Monty, qui joue ARENACE, 2H, 22 points; un mauvais coup qui ouvre de nombreuses places (dont un triple) et conserve le W. Dur !

A présent, ANONNAI est placé sur la grille en H4. Que jouer avec le tirage : **AINNNQS** ?



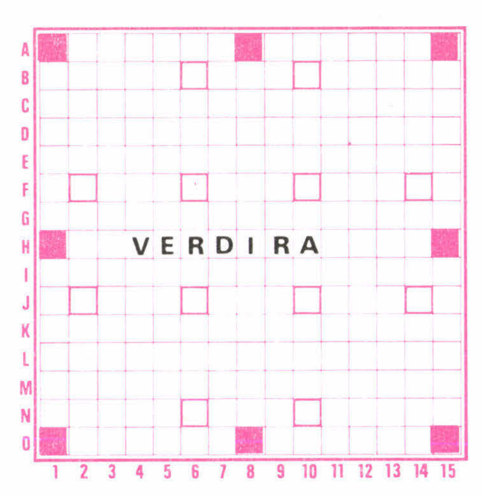
Il est tentant de passer un tour en changeant N et Q, mais on laisserait une grille trop ouverte; le meilleur coup est NAINS, G6, 19 points, qui ferme la plupart des places de scrabble.
Monty adopte la bonne tactique, mais se contente de jouer NAIN, G6, 16 points. Sa propension à garder les S l'amène ici à jouer un coup moins payant que le coup idéal, et sensiblement inférieur stratégiquement, car moins "fermant".

Un petit piège avec le tirage : **AEILNRS**



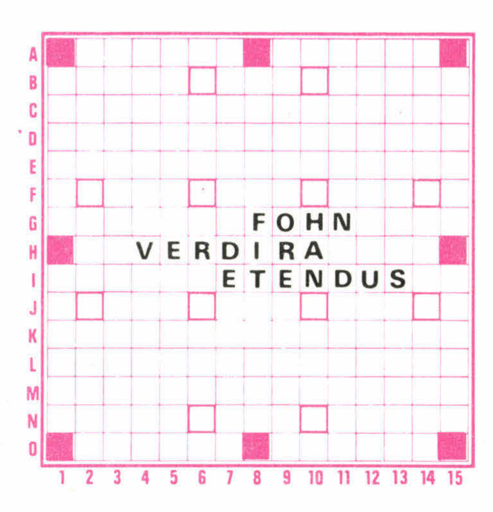
Ce tirage ne donne aucun scrabble en 7 lettres, mais permet de scrabbler en 8 lettres sur n'importe quel mot posé par l'adversaire (à l'exception de BRRR!). Il faut donc passer son tour en gardant toutes les lettres, et surtout ne pas poser un mot pour 12 ou 14 points qui, vu les bonnes lettres dont on dispose, risquerait en plus d'ouvrir un scrabble à l'adversaire.
Non seulement Monty joue 14 points, mais en plus il joue LAINER, qui ouvre sur un A qu'il ne possède pas, et conserve encore une fois un S inutile au vu de la grille !...

Suivons un dernier exemple. VERDIRA est posé sur la grille en H4. Que jouer au second coup avec le tirage : **AFHNOP◆** ?



Le coup le plus cher est PHAE(T)ON, en 5E, 44 points. Mais plutôt que de gâcher le joker, il est préférable de jouer FOHN, G8, 24 points, qui laisse l'excellent reliquat P A ◆.
Un très bon point pour Monty, qui joue le coup idéal, et de surcroît en toute connaissance de cause; nous avons en effet vérifié qu'en formule duplicate, il jouait bien PHAE(T)ON...

Un coup après, la grille est à ce stade. Et le tirage : **AIMPSY◆**. Que faut-il jouer ?



Plusieurs scrabbles sont possibles, le maximum étant IMPAY(E)S, en 12A, 99 points. Il ne faut cependant pas scrabbler, mais joue PAYS, en H12, 63 points, qui conserve I M ◆ pour un scrabble possible au coup suivant.
Monty joue le maximum : IMPAY(E)S, en 12A, 99 points, coup payant, mais il est mauvais stratégiquement, car il ouvre 4 places de scrabble (dont une possibilité de nonuple) et utilise le joker.
Ces huit derniers tests de la forme "partie libre" permettent de montrer que *Monty*, bien que non dépourvu de "sens tactique", s'avère cependant nettement moins performant dans ce domaine que dans la pure recherche du maximum en formule duplicate.
On peut en effet considérer que, sur les huit situations proposées, il a joué 2 fois (25 % des cas) le coup idéal, 2 fois (25 % des cas) un coup légèrement inférieur, et 4 fois (50 % des cas) un coup stratégiquement médiocre.
Le bilan est finalement "globalement positif" : *Monty* possède une excellente maîtrise de la grille, qui lui permet de trouver la majorité des coups en duplicate, et un assez bon "sens tactique", ce qui est remarquable pour un appareil de cette taille. Il peut de ce fait constituer un excellent partenaire (et professeur) pour un joueur débutant ou moyen; en revanche, son vocabulaire encore un peu trop limité et son temps de réponse trop long risquent de ne pas satisfaire totalement les exigences des mordus de la haute compétition. Son prix annoncé à 1 700 F, pourra en outre décourager certains...
A noter que l'investissement dans le transfo (en option, 100 F) se révélera vite rentable. En 40 heures de jeu, notre appareil a épuisé deux fois quatre piles alcalines.
Mais ne faisons pas la fine bouche, surtout pour la première machine du genre. Souvenons-nous des premiers ordinateurs d'échecs, d'un prix exorbitant et d'un niveau lamentable... Ici, le programme est d'un bon niveau et, avec plus de mémoire et un microprocesseur plus rapide, *Monty* comblerait certainement même les plus exigeants...

Benjamin Hannuna

POST-SCRIPTUM

JEU CONCOURS JARNAC !

Vous avez été rapides et perspicaces... pour répondre au concours de la page 27 lancé par Habourdin International. Les bonnes réponses étaient : TOUILLE + B = BOUTEILLE SOUCIEE + B + Q = QUEBECOIS (le piège. Beaucoup de réponses avec BICOQUES, mais il restait un E).
BERCEAU + B = BARBECUE.
Les 20 premiers ont reçu une boîte de *Jarnac*. Ce sont : BOUSCARLE John (La Celle Saint Cloud) ; CHAUVIN Jean-Robert (Paris) ; LE BORLOCH Daniel (Asnières) ; BLONDELLE Claude (Aubervilliers) ; MASCORT Jean-Manuel (Montrouge) ; JAMPIERRE Romain (Plaisir) ; MATHIEU Philippe (Longjumeau) ; CHEMLA Alain (Paris) ; POISSON Christian (Plesse) ; SAURIAT Alain (Limoges) ; PETRAULT Sandra (Poitiers) ; CARO Bernard (Paris) ; BAROILLER Noëlle (Dijon) ; DEMICHEL Patrick (Metz) ; FOURNEAU Alexandre (Villepreux) ; LECARPENTIER Roger (Trappes) ; SANS Isabelle (Rueil Malmaison) ; NEGROS Pascal (Le Pecq) ; LOUVET Guy (Nanterre) ; COMMEREUC Stéphane (Le Vésinet).
Les cent suivants ont gagné un *Scrabble* de poche.

ZOMBIES... PLUS VRAIS !

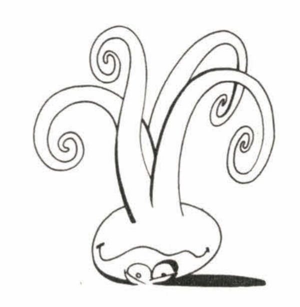
Quelques-uns ont réclamé un peu de "réalisme" dans les déplacements de ce prêt-à-jouer de la page 61. Voici les aménagements :

	plaine	colline
jour	2 cases	2 cases
nuit	1 case	1 case
remarques		Dé sur table événements + 1

Cela dit, ces modifications ne changent rien au jeu...

PORTE COINCEE

Dans la solution de la Porte blindée, une erreur bloque la porte de la page 65. En effet, en 7, il ne faut pas tourner la roue C dans le sens des aiguilles d'une montre, mais dans le sens *contraire*. Merci Dominique Richard de Fourqueux de nous l'avoir signalé.



REPEREZ L'ENCART

Un *énorme* oubli. Sur l'encart des Sales mômes, les maisons n'étaient pas numérotées, ce qui a dû laisser plus d'un joueur dans l'embarras. Voici les coordonnées manquantes.
Prenez l'encart dans le sens de lecture. (Bruno Faidutti et J&S...) Numérotez à partir de la gauche en horizontal les cases de 1 à 36, et en vertical de A à Z, puis les 2 cases restantes AA, BB.

en A 8 = 12
en A29 = 11
en C1 = 15
en C32 = 14
en D14 = 16
en F26 = 21
en G17 = 22
en H2 = 24
en H35 = 23
en IJ/10-11-12 = Bar des sportifs
en I14 = 25
en IJK/20-23 = Ecole
en J16 = 26
en K8 = 33
en K25 = 32
en K32 = 31
en N2 = 42
en N4 = 41
en N9 = 36
en N16 = 35
en N21 = 34
en O25 = 44
en O34 = 43
en OPQ/28-29 = Bar des amis
en P9 = 46
en P19 = 45
en Q1 = 51
en R31 = 52
en S24 = 53
en Q-U/12-16 = Eglise
en T30 = 55
en V16 = 61
en W12 = 62
en X24 = 63
en Z21 = 64
en AA3 = 66
en AA26 = 65

CRYPTO JEU

Eh bien ! Il a fallu gonfler les enchères... Vous avez trouvé ! Très peu d'entre vous d'ailleurs ! Philippe Le Gac de Coubron (Seine-Saint-Denis) a été le plus rapide.
Rappellez-vous du texte codé dans le n°32 page 65... et des deux indications : DELLA PORTA et AUTOCLAVE...
En effet, pour décrypter le message, il fallait, en utilisant la table de "Della Porta" (*J&S* n°19), appliquer la méthode du Capitaine Baudoin exposée sous le titre : "Comment sortir de l'autoclave?" dans *J&S* n°17. Cette méthode permettait (après un travail important) de retrouver la clef initiale de 5 lettres : CESAR; la suite du déchiffrement devenant alors "évidente".
Le texte clair était le suivant : "Monsieur le Duc d'Orléans approchait de l'âge où les premières passions commencent à s'affaiblir chez la plupart des hommes et à céder l'empire à un nouveau tyran. Aucun symptôme néanmoins ne dénotait encore chez lui le développement de l'ambition, plus tardif sans doute dans les coeurs desséchés par le libertinage et rétrécis par les combinaisons de l'intérêt personnel. Talleyrand. Mémoires".
Philippe Le Gac gagne donc un *Jarnac* (Habourdin International) et un *Sortilège* (Jeux Descartes). Bravo !

TOUT SIMPLEMENT...

Pour la position n°5 de la rubrique "échecs" de notre n°32, Nicolas Giffard donnait une très jolie variante : après 1. T×h7+ !!, Rg8 le "superbe" 2. Th8 !! (?) conduisait au mat en trois coups. Mais Alain Viot de Persan nous fait remarquer que le "prosaïque" 2. Th×g7+ force le mat en... un coup ! (2. ... Rf8, 3. Tcf7 mat ou 2. ... Rh8, 3. Dh5 mat). Dommage...

AVIS

MANIFESTATIONS

• Amateurs de jeux de rôle, l'Association "20 naturel", de la région versaillaise annonce son tournoi de jeux de rôle qui aura lieu le dimanche 5 janvier 1986, sur Runequest et AD&D (d'autres jeux seront possibles selon demande des joueurs). De nombreux lots.
Droit de participation 20 francs ou 15 francs à partir de 10 joueurs inscrits ensemble. Contactez "20 naturel", 8, rue du Général Galliéni 78220 Viroflay (joindre un timbre pour la réponse). Tél : (1) 30 24 33 35.



• Souvenir du JDR grandeur nature de la MJC/MPT de Douvaine, des vacances dernières. Nous avons particulièrement aimé le "monstre" au centre! Wilfrid Planchamp, avenue des Acacias, 74140 Douvaine.
• Les 7 et 8 décembre 1985 se déroulera à Toulouse la septième convention de jeux de rôle Sup'Aéro-Insa, dans les locaux de l'Insa. Cinq modules vous seront proposés : AD&D niveau 5 ou Appel de Cthulhu, AD&D niveau 7 ou Empire Galactique et Middle Earth Role playing.
Si vous disposez de cinq joueurs, formez une équipe, inscrivez-vous vite (droit d'inscription, 175 F : soit 35 F par joueur) et mentionnez les noms des modules choisis (MERP est obligatoire pour toutes les équipes). Hébergement possible (57 F par personne). Didier Avignon, Maisons des Elèves de l'ENSAE, ch 531 R2, 10 avenue E. Belin, 31400 Toulouse.
• Le club Léo Lagrange de Montfavet, association socio-culturelle organise du 10 à 14 décembre une animation sur le thème du Jeu. Cette animation sera axée sur une exposition de jeux de cartes, de dés, de marelles et d'alignements, d'adresse, de tables et de figures, de parcours, de labyrinthes, de simulation, de damiers, de lettres... Sont prévues diverses intitiations (jeux de simulations, Othello,...) et des rencontres ouvertes aux débutants comme aux joueurs confirmés (échecs, dames, Othello...). Club Léo Lagrange, l'Espelido, rue Corot, 84140 Montfavet.
• Pour la troisième année consécutive le club Stratèges et Maléfices de Nantes organise le samedi 15 et le dimanche 16 février 1986 à la "Manu" boulevard Stalingrad une grande exposition/ démonstration de jeux de simulation. On pourra voir et jouer aux jeux de rôle et wargames, des classiques aux plus récents. Les créateurs de jeux de simulation sont invités à présenter leur création qu'elle soit éditée ou pas.
Un tournoi de jeu de guerre avec figurines organisé par les "Lanciers de l'Ouest" est prévu ainsi qu'une exposition de figurines fantastiques et historiques. De plus le club serait heureux de donner à d'autres clubs de simulation la possibilité d'animer des tables de jeu et/ou présenter une activité particulière qu'ils ont réalisée, et de favoriser les contacts et les échanges inter-clubs. Contactez J.P Belzic, 84, rue des Chalatres, 44000 Nantes.
• 4e Open Européen de Noël, du 27 décembre au 4 janvier 1986 organisé par le Cercle d'Echecs de Strasbourg, 9 rondes - cadence internationale. Lieu de tournoi Foyer de l'ouvrier chrétien, 6, rue de Bitche, 67000 Strasbourg. 30 000 F de prix minimum à distribuer, dont 10 000 F au premier. Inscriptions 240 F; jeunes (- 19 ans) 120 F Norbert Engel, 37 avenue de la Forêt noire, 67000 Strasbourg. Tél : 88 61 51 61.
• La prochaine réunion multijeux de la "Maison familiale" de Lyon 9e aura lieu le 13 décembre. Thème : jeux de parcours : Le lièvre et la tortue, Ascott, Formule 1, Thalassa, Dampfross... A 20h30 : 2, rue Roger Salengro. Alain Bideau. Tél : 78 83 65 51.
• 12e Grand Tournoi Open d'Aubervilliers les 25 et 26 janvier 86. 58 000 F de prix (dont 7 000 F au premier). S'inscrire très vite. Informations au (1) 48.60.59.03. Club Municipal d'Aubervilliers. Section échecs. Square Stalingrad 93300 Aubervilliers.
• Expo sur les jeux en Inde en décembre, mis en œuvre par le centre culturel et autres associations de Toulouse à Mancala, 3, rue Joutw-Aigues, 31 Toulouse. Tél. : 61.52.80.48. du mercredi au dimanche.
• A Champs-sur-Marne, les 18 et 19 janvier 86, « Retour à Brocéliande » au Centre social et culturel Georges-Brassens. Initiations et démonstrations non-stop de tous les jeux de rôle français (avec les auteurs) ou traduits. Wargames avec ou sans figurines, jeux de plateaux, Diplo. Un film (superbe) Excalibur. Place du Bois-de-Grâce, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (1) 60.06.60.60 (Sylvie).

AVIS DES CLUBS

• L'Association L'Ecole des Maîtres - simulation et stratégie, à Liège en Belgique, organise des jeux de rôles grandeur nature sur le thème de Xhardwin, c'est-à-dire le héros mythique du Moyen-âge du pays d'Argwal. Cette association propose de vivre trois aventures dans le week-end, une fois par mois pour l'instant à Logne dans le vallon de la Lambrée. Le gite et le couvert (auberge de jeunesse) sont assurés. L'association peut recevoir de 40 à 200 participants: encadrement assuré. Du samedi 11h au dimanche 15h = 3 000 F Belges. Renseignements: L'Ecole des Maîtres, Simulation et Stratégie, Section jeux : 67 quai des Ardennes. B. 4020 Liège.
• Le Club des Aventuriers de Sucy recherche des joueurs pour JDR (Space Opera, l'Appel de Cthulhu, James Bond, Stormbringer, Merp, AD&D) pour "boardgames" (Civilization, Diplomatie...) et éventuellement pour wargames. Réunion tous les samedis de 14h à 22h au Centre Culturel du Grand Val (RER Sucy-Bonneuil). Renseignements après 18h au 45 90 36 61 (demandez Jean-Guy).
• La Guilde du Loup Noir nouveau club de JDR : Ultime Epreuve, D&D, Empire galactique... 15 rue du Nord, 95100 Argenteuil. Tél: 34 11 18 43 ou 39 80 94 67.
• Le Club de go de Courbevoie a repris ses activités. Il accueille tous les niveaux et initie les débutants. Tous les mercredi à partir de 20h15 à la M.J.C, 184 boulevard St Denis à Courbevoie. (Cherchez bien, la salle n'est pas facile à trouver !) Joseph Penet, 16 rue du débarcadère, 75017 Paris. Tél dom. : (1) 45 72 17 10. Tél bur. : (1) 47 75 50 83.
• Aventuriers, préparez votre équipement et venez nous rejoindre au "Club Donjons & Dragons". Nous jouons à "D&D" et bientôt "L'Appel de Cthulhu" et "l'Empire Galactique" (à partir de 10 ans). Loïc Mangin, 10 bis rue des soupirs, 78640 Neauphle le Château.
• A Nice, un nouveau club de jeux de réflexion qui a pour nom: "Alliance & Rebellion" vient de naître. Diverses activités; notamment, des parties de Diplo par correspondance, ainsi qu'un JdR "grandeur nature" avec comme thème une enquête policière. Renseignements auprès de Hervé Le Fiblec, 5 rue Chamoine Rance Boorrey, 06100 Nice.
• Du nouveau à Annecy : L'Association Ludique Annecienne qui regroupe wargames, jeux de rôle, etc. Allez rejoindre l'équipe le vendredi à partir de 20h 30 et le samedi de 14h à 18h, au 13 rue de la Paix. Renseignements au (16) 50 69 07 50 ou 50 68 14 50 après 20h.
• Au Club de AD&D à la MJC d'Yvetot, les aventuriers recherchent d'autres partenaires pour partager leurs quêtes du M.J confirmé au débutant... M.J.C d'Yvetot (Seine Maritime). Tél: 35 56 89 11.
• De la Région Nord-Isère (Bourgoin, La Tour du pin, Morestel) on apprend la création d'un club de jeux de rôle nommé "Le Dragon Radieux". Paul Chion, Le Charbinat Passins, 38510 Morestel. Tél. : 74 80 10 64.
• A la Valette (Var), un nouveau club de jeux de simulation sort de l'oeuf Toulonnais. "Le Faucon Gris". Sa présidente, Mureille Ajello et sa "bande" vous invitent à participer à leurs activités qui se déroulent à L'Espace Culturel Albert Camus, La Coupiane, 83160 La Valette.
• La M.J.C de Chaville lance un appel aux guerriers, mages et autres stratèges émérites prêts à risquer leur santé physique et mentale au cours de la longue et périlleuse descente qui mène aux bas fonds sulfureux du bâtiment; là-bas où se pratiquent wargames et jeux de rôle. Si au petit matin vous êtes toujours des nôtres, vous pourrez vous reposer de votre longue quête en vous initiant aux échecs (réservé au jeunes), au go, ou au Scrabble... M.J.C de Chaville, 6 avenue Sainte Marie, 92370 Chaville. Tél: 47 50 23 93.
• Le Club de Go d'Antony a rouvert ses portes. Les débutants sont particulièrement bienvenus, que vous soyez totalement néophytes ou que vous ayez une connaissance du jeu. Réunion le jeudi à partir de 19h au 42 rue Celine, 92160 Antony. Renseignements auprès de Paul Galan au 46 68 89 99.
• Un club d'au-delà les Pyrénées: Maquetismo y Simulacion, C/ Principe Jorge 21 esc. B ent. 1e Barcelona. Ce club compte 64 membres et est ouvert chaque après-midi. Il organise chaque automne un championnat de Catalogne. *(Hélàs, pas de date précise).* Nous espérons des nouvelles bientôt !
• Humains désincarnés à la recherche de votre identité, retrouvez-nous aux "Héritiers d'Orsia". Aventures possibles: D&D, Mega, L'Ultime Epreuve, l'Appel de Cthulhu et bientôt Twilight 2000. Contact : Olivier Demeyer, 55 rue de la Coquinie, 7700 Mouscron (Belgique). Tél après 18h: 056/33 37 64.
• L'Association Jeux et Echecs à Noyon dans l'Oise a plusieurs aspects: une section jeux de rôle et wargames, une de Tarot, une de Scrabble et une d'Echecs. L'Association possède un local insonorisé et du matériel adapté à chaque section. Les rencontres sont régulières, une à plusieurs fois par semaine durant toute l'année. Pour tout renseignement :
- wargames, AD&D : Philippe Collin, Square Delattre de Tassigny. Tél. : 44 44 35 26.
- échecs: M. Lelong, 23 rue Hoche. Tél. : 44 09 02 05.
- tarot : M. Soriot, 43 rue du canal du Nord. Tél. : 44 44 07 60.
- Scrabble : L. Mauduit, 118 rue d'Orroire. Tél. : 44 44 02 77.
Association Jeux & Echecs: chemin du Marquet. 60400 Noyon
• L'A.I.R.T vient de se créer, cette association s'adresse aux utilisateurs de TRS 80. Pour échanges de programmes, de documentation; des contacts avec l'étranger... Une section vente ainsi qu'un bulletin mensuel sera mis sur pied. Inscription gratuite (avec un cadeau à chaque nouvel adhérent). Jean-Paul Bouteloup, 1 allée des chênes, 91220 Bretigny sur Orge. Tél: (1) 40 84 30 81.

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• La confrérie des Ténèbres cherche partenaires dans la région de la Seyne, dont groupe de Sanary, pour jouer à D&D super avanced. Débutants, ne pas s'abstenir. Tél : (16) 94 06 39 24 samedi 13h.
• Jeune passionné de wargames et de jeux de rôle recherche partenaires en Lorraine. Nicolas Zamichiei, E.N.P rue Robert Schuman, 54150 Briey.
• Cherche joueurs niçois pour Russian Campains, Pskriez et beaucoup d'autres. Tél : (16) 93 84 63 51, Walter.
• Cherche joueurs de jeux de rôle sur Chambery jouant déjà ou désirant s'initier à D&D, Runequest, Légendes... Jérôme Moland. Tél : (16) 79 85 08 49.
• Recherche partenaires dans région de Luercy Lévis pour jeux de rôle, wargames etc. Alex Collignon, les Aulnes, Breux, 03320 Luercy-Lévis.
• Recherche personnes habitant Périgueux ou alentours pour parties de D&D et la création éventuelle d'un club de JdR. Eric Moreau, 11 rue du 11 novembre, Coulouneix Chamiers, 24000 Périgueux. Tél : (16) 53 08 44 40.
• Cherche partenaires pour parties d'échecs par correspondance (tous niveaux acceptés). Laurent Bareau, 5 impasse des Ruelles, 51370 Ormes.
• Yves Maugey recherche partenaires pour tous jeux sur Bordeaux et ses environs. Tél : (16) 56 85 85 82 à Bègles.
• Cherche partenaires pour jouer par correspondance ou non aux échecs et au Shogi, dans les environs de Tours. Jean-François Nouveau, 33 rue des Bastres, 37700 St Pierre des Corps. Tél : (16) 47 44 41 89.
• Recherche partenaires pour jouer par correspondance et par ordinateur à un jeu de simulation d'entreprise inédit : "Multinationales". Ce jeu donne lieu à un championnat de France de jeu de simulation d'entreprise. Contacter Pascal Dhuicq, 10 rue de la Caspienne, 92160 Antony. Joindre une enveloppe timbrée pour la réponse.
• Recherche personnes de tous âges, habitant l'agglomération lyonnaise, intéressées par les jeux de rôle et, (ou) les curiosités mathématiques et logiques. En vue de former un groupe de ces activités. René Chabrand, 2 allée du Petit Nice, 69290 Craponne. Tél : (16) 78 57 06 32.
• Recherche joueurs (ses), maîtres de donjon tout niveau de D&D, AD&D, L'Appel de Cthulhu. Marc Lindblom, Villa La

Creuse, 01220 Divanne. Tél : (16) 50 20 12 63.
• Amateur sans pareil de jeux de société, cherche dans la région de Rethel (08) des amateurs pour rencontres. Possède des numéros de Jeux et Stratégie + quelques jeux de société. Laurent Marbaix, 47 rue de la Sommevue, 08360 Château Porcien. Tél : 24 72 82 67.
• S.O.S partenaires pour jeu "Machiavelli" par correspondance avec zine d'information : M. Dumont, Villaz, 74370 Pringy.
• Cherche partenaires pour jouer par correspondance à Squad Leader (débutant). François Le Maréchal, 9 rue des Primevères, 94290 Villeneuve le Roi. Tél : (16.1) 45 97 83 64.
• Cherche partenaires pour jeux de rôle et wargames dans la région de Salon de Provence (13). Tél : (16) 90 50 96 35, demandez Hubert.
• Pour monter un Club à Dunkerque, Bertrand Linne (15 ans) cherche partenaires de D&D. Téléphonez au 20 63 60 32 : 50 avenue About.

BOUTIQUES...

• A Strasbourg : La Pyramide des Jeux, 3, rue de la Course. Tél : (16) 88 75 13 61.
Philibert : 12, rue de la Grange.
• A Avignon, création d'un département jeux à L'Eau Vive, 32, rue Bonneterie.
• A St-Etienne : Cache-cache, 23 avenue de la Libération.
• A Annemasse : Les Galeries Annemassiennes, 12, rue de la Gare, ont ouvert une section jeux de réflexion.
• A Poitiers : le Magicien Rieur, 5, rue du Chaudron.
• A Liège (en Belgique) : Néoludic, 258 A boulevard d'Auroy. Tél : 041 52 87 78.
• A Montpellier : Le Manoir 1, rue des Ecoles Laïques. Pas tout à fait classique cette boutique, puisque ses animateurs Franck Vallet et Jean-Hugues Matelly y ont associé un club privé « Les maîtres du Manoir » (tous les jeux y seront représentés). Bonne initiative !

MESSAGES

• Cherche J&S n° 6 avec l'encart Heraklios entier et complet. Eric (16.1) 69 09 31 69.(Epinay s/Orge)
• Laurent Auffray recherche un livre de programme pour TI 57 LCD + le n° 21 de J&S. 35 rue Louis David, 37000 Tours. Tél : 47 66 87 06.
• Franck Seynhaeve n'arrive pas à se rendre dans le passé dans le "Voyageur du temps" pour CBM 64. 34 rue Myron Herrick, 59200 Tourcoing.
• 5 jeunes cherchent des MJ et des aventuriers pour jouer à D&D. Cherchent également D&D expert set (en français), des figurines en plomb, plans etc. Steve Penfornus, 23 rue Eugène Sue. 11100 Narbonne. Tél : (16) 67 41 70 83 samedi et dimanche soir après 20h.
• Recherche figurines (en plastique et peintes) pour Donjons et Dragons à bas prix. Jean-Philippe Catteau, 26 rue du Marais, 62160 Aix noulette.
• Salut les aventuriers ! Vous avez inventé un jeu ou un scénario génial mais il vous manque encore une chouette carte ou de nouveaux personnages pour rendre votre aventure plus vivante. Contactez-moi : Christophe Lanes, 46 rue Belle Rive, 38300 Bourgoin Jallieu. Tél : (16) 76 28 13 04 après 18h30.
• S.O.S ! Virginie cherche désespérément la solution du Mystère de Kikekankoi sur Oric 1. Virginie Mairey, 3 rue du 10 septembre, Fixin. 21220 Gevrey Chambertin. Tél : (16) 80 52 45 36.
• Joueur d'échecs, Scrabble et dames (de bas niveau) et d'Appel de Cthulhu aimerait avoir correspondant(es) pour faire des parties. Cherche aussi anciens Casus Belli, J&S, Runes. Christophe Demesy, 18 rue St Charles, 88100 St Die. Tél : (16) 29 55 27 45.
• A tous ceux qui aiment le risque et Risk par correspondance, écrivez à Robin Foveau, 12 rue du Hainaut, 59264 Onnaing.
• Cherche programmes pour TI57 LCD. Propose d'organiser un réseau de programmes et trucs pour TI57 LCD. Christophe Pelte, 50 rue des jardins Volstroff, 57940 Metzervisse. Tél : (16) 82 56 92 55.
• Cherche contacts pour Apple IIe et Mac. Philippe Dienne, 2 square Racan, 75016 Paris. Tél : 46 47 48 66.
• Qui participerait avec moi à l'élaboration de jeux d'aventure ou de rôle (sur tout micro). Ph. Derule, 69 impasse des Mésanges, 50000 Saint Lo.
• Recherche règles du jeu en encart no2 "L'ultime planète". Fabrice Nizet, 12 rue de Marsinnal, 78540 Vernouillet.
• A donner ZX81 en mauvais état + extension 16K + transfo + cassette Tyranauser Rex. Recherche correspondants pour Aztec Tomb, Turin Kingdom, Valley et Bilbot the Hobbit sur CBM 64. Jean-Christophe Bessede, 154 rue de la Croix Blanche. Le chateau d'Olonne, 85100 Les Sables d'Olonne.
• Recherche personne pouvant fournir des indices pour les logiciels sur Apple IIc "Masquerade" et "le Casse". Echangerait aussi plusieurs logiciels contre d'autres astuces (Sorcellerie 1, Summer Games, Loade Runner, Karateka, Mask of the sun...). Arnaud Abadie, 23 rue H. Dunant, 31600 Muret. Tél : (16) 61 51 00 18.
• Cherche dingue d'informatique possédant un Aquarius et voulant échanger listings. Patrice Morisset, 1er F3 Lycée technique Charles de Coulomb, Ma campagne, 16000 Angoulême.
• Recherche témoignages, avis, bibliographie, idées, documents sur le thème, contenu idéologique des jeux de simulations historiques. Frank Viadere, 393 route de Launaguet, 31200 Toulouse. Tél : (16) 61 70 20 93.
• Cherche solution de "Ultima III" sur Atari ; j'ai la "Mark of kings", comment trouver les autres ? Emmanuel Cerisier, 130 rue de Saussure, 75017 Paris. Tél : 42 27 37 19.
• J'ai 27 ans, j'aimerai trouver un correspondant étranger... ou pas pour un affrontement échiquéen à raison d'un télégramme ou courrier par semaine. Patrick Sanseverino, 22 rue Espariat, 13100 Aix en Provence.
• Cherche brave donateur de jeux de rôle : Battle Cars, Battle Bike, Grand prix ou Speed circuit ou échange possible contre livres divers (dont vous êtes le héros). Jean-Philippe Hlavaty, 17 rue des autours, 77240 Cesson la forêt. Tél : 60 63 60 65.
• Judith Garcia 12 ans cherche un club de JdR à Paris. Débutante en D&D. 14 rue Charles Nodier, 75018 Paris. Tél : 46 06 48 97.
• Dans "Quest" sur Apple II, je suis coincé dans l' île. Il est impossible d'en ressortir. Comment faire ? Par ailleurs, le jeune dragon meurt dès que je sors de la caverne. Bruno Toubiana au 45 76 05 68.
• Est-ce que quelqu'un pourrait me dire comment on peut ne pas mourir de soif ou d'insolation dans le désert de Lilla et Jacky. Thierry Lemaire, 32 avenue Saint Dominique, 44800 Saint Herblain.
• Aimerait recevoir renseignements concernant "Hulk" sur Commodore 64. Renaud Kauffmann, 22 allée Descartes, 91400 Orsay.
• Recherche programmes tous genres pour Apple II, IIe et II+ (jeux ou autres). Nicolas Chosson, Le rayon, La tabourette, Estrablin, 38780 Pont Evêque. Tél : (16) 74 57 15 98.
• Avis aux Donjonneurs en détresse. Vos figurines sont grises et tristounettes ? Le grand alchimiste Aki vous les peint et leur redonne vie pour la modique somme de 15 F. pièce. (travail + port compris). Akihiro Sakuma, 38 grande rue, 92310 Sèvres. Tél : (16.1) 46 26 54 04.
• Possède nombreux programmes pour Amstrad. Roland Halimi, 41, A rue d'Isoard, 13001 Marseille. tél : 91 84 77 61.
• Recherche numéros 1, 2 et 3 de Jeux et Stratégie. JM Barbier, S.M.S.R Montlhéry, BP 16, 91310 Montlhéry.
• Recherche trucs et astuces pour ZX81 (gratuits si possible) et échange "Livres dont vous êtes le héros" contre Battlecars ou contre Méga + dés à 20, 10, 8 faces. Tél : 21 75 44 09 après 18h30, demandez David.
• Cherche Rubik's cube 5x5x5 . Faire offre à Serge Breuzin au (16) 38 97 65 93.(à Nogent-sur-Vernisson - 45290)
• Vous possédez un Oric et pas d'imprimante, je vous propose de faire vos listings pour 4 F du Ko. Bruno Bouchaud, 24 rue de Vouneuil, 86000 Poitiers.
• Vous aimez les jeux de rôle ? Les jeux en général ? L'informatique ? Vous aimez communiquer, échanger, dialoguer ? Je vous propose alors de participer à mon projet d'APA française sur les jeux. C'est un fanzine édité sans but lucratif, et financé par ses rédacteurs. Vous voulez publier vos idées de pièges, de scénarios, les comptes-rendus de parties ou de campagnes, des aides de jeu, des personnages non-joueurs, des dessins,etc. Ou encore des solutions de jeux d'aventures et de rôles sur micros, des trucs de programmation, etc. Ce sera fait, grâce à un compte ouvert... Mais pour plus d'informations, contactez Philippe Lhoste, Lot Tachon, route de Navarrenx, 64300 Orthez.

DU BOULOT SVP !

• Créateur de jeux, grande expérience sur la création d'idées de jeux de société, recherche entreprise pouvant le permettre de développer son talent. Michel Bajon, 15, rue Georges-Clémenceau, Montanou, 47000 Agen.

LES BONNES OCCASES VEND

• Moniteur noir et vert Zenith Datasystem, neuf. 3 000 FB. Vincent Crevieaux, 162 chaussée de Bruxelles, 6020 Dampremy. Belgique.
• Oric 1 48 K (très bon état) + prise péritel + branchements + magnetophone + 9 cassettes dont Mission Delta, échecs + 2 livres. 1 990 F. 10 livres dont vous êtes le héros. 15 F pièce. Cyril Clément. Tél. : 49 93 87 54.
• ZX Spectrum + alimentation sous garantie + J&S nos 26 à 33 + livre jeu

la Forêt de la malédiction: 1 500 F. Henri Courtade. Tél. : 62 35 91 31. (65360 Bernac)
• ou échange programmes pour Oric/Atmos (pas plus de 100 F le jeu) Liste sur demande. Benoit Schiex, 3 rue des Régans, 31000 Toulouse. Tél. : 61 53 51 03.
• Oric 148 K + péritel + UHF + cables magnéto Din et JACK + 2 joysticks + interface + imprimante MCP 40 + 3 livres + 30 jeux. 2 500 F. H. Noël, 25 place St Jacques, 57000 Metz. Tél. : 87 75 57 98.
• Jeu d'échecs électronique Scysis Companion II, 1 an, prix à débattre. Christophe Schiffmann, 3 avenue St Exupéry, 57100 Thionville. Tél. : (16) 82 53 01 34 le soir.
• ZX81 + 16 K + 3 cassettes + 2 livres + raccordements. 1000 F. Tél. : (16) 98 85 14 49.
• "Schwarze Auge" JdR en allemand + accessoires multiples. Renseignements auprès de Guillaume. Tél. : (16) 48 50 15 56 après 18h.
• L'Appel de Cthulhu, le supplément + l'écran (300 F). Amirauté + Mare Nostrum (160 F), 2e D.B Normandie (120 F). David Brun, 51 allée Primerose, Route des Courses, 84300 Cavaillon. Tél. :(16) 90 78 20 00.
• ZX81 excellent état + 16 Ko + cordons + alimentation + manuel + video inversée + cours programmation en français + livre 20 programmes + jeu + cassette vierge. 1 000 F. Philippe Marseille, quartier "Les Busclats", 84800 Isle sur Jorgue.
• Hector 2HR 48 Ko (83) bon état + 2 joysticks + Basic édition + Basic III + manuels + livre + programmes + péritel: 1 500 F. Adaptateur TV: 200 F. Annic Patrice, 139 rue de Kerulve, 56100 Lorient. Tél. : (16) 97 83 68 91.
• Oric Atmos (août 84) + péritel + cordons + magnéto + 30 cassettes jeux: 2 500 F (à débattre). Vincent Laigle, 78 allée des Châtaigniers, 49240 Avrillé. Tél. : (16) 41 69 32 07.
• Figurines fantasy 25 mm + donjons + catapultes pour 25 mm + 60 figurines différentes. Stéphane Montmoulineix, zone industrielle, les loges en Josas, 78350 Jouy en Josas.
• ZX81 16 Ko + 2 livres + cassette échecs. Très bon état: 900 F + magnéto cassettes: 150 F. B. Izard, 66 avenue du Général De Gaulle, Bat 2, Apt 204, 95160 Montmorency. Tél. : (1) 44 12 80 49.
• Console CBS + 15 cartouches + adaptateur Atari + super controler et roler controler. Prix à débattre. Tél. : 46 26 32 42. Lionel ou Patrice Permingeat, 10 rue Albert Dammouse, 92310 Sèvres.
• Apple II+ + drive + écran + carte 16 K + joystick : 7 000 F. + programmes originaux. Gilbert Pautot, 2 rue des Pervenches, 93160 Noisy le Grand. Tél. : (1) 43 03 78 30.
• Jeux video Atari VCS 2000 + cassette Space Invaders, 500 F + boîte de base D&D + module B2: 100 F. J.C Salmon, 4 rue St Edme, 89410 Béon. Tél le vendredi après 19h (16) 86 80 19 49.
• ZX81 (84), très bon état, + 16 K + clavier mécanique + 25 jeux + listings. Prix intéressant. Tél. : (16) 40 27 22 30 aux heures des repas. M. Chatelier.
• Oric 148 Ko + péritel + NB + magnéto + livres et documents + 150 logiciels. 2 000 F. Tél. : (16) 53 58 40 39. P. Mauri.
• 100 B.D dont Strange, Titans, Mustang super héros, Strange spécial origines, Rahan, Big Boss... Vincent Levigneron, 1770 rue de la haie. 76230 Bois Guillaume. Tél. : (16) 35 60 57 92.
• Wargames: 2e D.B Paris, Amirauté + Mare nostrum, Bataille de la Marne chaque 80 F + Panzer Blitz et Forteress europa chaque 140 F le tout: 400 F. Jérôme Degoulet, (16) 40 29 49 85.
• ZX81 + 16 Ko + clavier + livres : 500 F. Carte génératrice de caractères : 100 F. 250 programmes + 7 revues: 350 F ou le tout 850 F. Didier Waxin, 353 rue du Croemstraet, 59279 Loon Plage. Tél. :(16) 28 22 46 65.
• Ordinateur TRS 80 couleur 2 + magnéto-cassette + manette de jeux + trois cassettes de jeux + 4 volumes manuels d'initiation Basic et programmes: 1 200 F. Jean-Yves Cornu. Tél. : (1) 45 40 85 04 après 19h.
• Macintosh 512 + image writer: 25 000 F à débattre. Philippe Dienne, 2 square Racan, 75016 Paris. Tél. : (1) 46 47 48 66.
• 15 cassettes Videopac + jeu Nintendo "Donkey Kong II" double écran environ 1 000 F. Tél. : (16) 87 92 88 34.
• Console Mattel Péritel (85) + 10 super cartouches: Donkey Kong junior, Zaxxon etc. Le tout en contre remboursement pour 880 F. Laurent Tournade, 55 avenue de Verdun, 12200 Villefranche de Rouergue.
• Atari 800 XL état neuf (sous garantie) + cassette initiation au basic: 1 000 F. Nathalie Wurbel, 461 Ch. Madrague Ville, 13015 Marseille. Tél (16) 91 60 57 72 (après 20h).
• J&S n° 1 à 16. Cherche contacts pour MSX. A. Six, 23 bd Pasteur, 62100 Calais.
• Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + joystick + synthétiseur de parole stéréo + logiciels + manuel: 4000 F (état neuf). Tél. : (1) 30 62 43 43 poste 21 (heures bureau).
• Jeu Diplomacy jamais servi 80 F. Serge Gaston, Résidence Les Ormes, c4-27 Saint Pantaléon, 71400 Autun. Tél. : 85 86 11 17.
• Laser 310 pour Télévision sans péritel + magnéto laser + utilitaires + jeux + livres: 1 000 F. Tél. : (16) 78 75 76 51 après 17h30 ou mercredi après-midi et week-end.
• Atari 800 XL péritel, sous garantie, lecteur cassettes, Solo flight, Pole position, Galaxian, nombreux livres, joysticks : 1 600 F. Tél. : (16) 77 33 28 38. Heures Repas. Demander Emmanuel.
• Apple IIe 128 Ko, drive + moniteur haute résolution + joystick + cartes, logiciels... Tél. : (16) 87 92 88 34.
• TI 99 A 4 + manette de jeux + 6 jeux d'aventures, 4 d'arcades + jeux sur cassette, magnéto + cordons + basic étendu. Sybille Charbonnier: (1) 46 02 58 72.
• Jeu Videopac G 7200 , écran incorporé, avec 5 cassettes + prise péritel très bon état: 1 300 F. Fabrice Bellengier. Tél. : (1) 45 49 09 70.
• Wargame Napoléon à Austerlitz (jeux Descartes) neuf: 95 F + Reproduction en couleurs d'une carte de 1778 représentant le champ de bataille de Waterloo : 185 F (échelle 1/11520). Emeric Mignotte, 15 rue d'Or, 67000 Strasbourg.
• Figurines D&D + ou échange moule figurine Prince August. Vincent Rochard. Tél. : (16) 41 77 12 13 après 19h15.
• Livres "dont vous êtes le héros" : Les collines maléfiques, les grottes de Kalte, 16 F chaque. Etats neufs. Ave Tenebrae 100 F, World Of Wonder 160 F. Many Daniel, 3 ruelle Dordet, 95400 Villiers le Bel.
• ZX81 + 16 K + 6 livres + 2 cassettes + cordons: 700 F. Franck au (1) 43 49 22 31.
• Légendes 179 F. Neuf. Pierre Emeric. Tél. : (16) 75 34 68 51 ou 75 04 32 18.
• Commodore 64 + Interface Péritel + lecteur de cassettes + 2 jeux : 3 000 F. Tél. : (1) 42 78 27 70.
• L'Appel de Chtulhu, neuf : 180 F. M. Merigard, résidence le Neuilly, 41 rue Frantz Malvezin, 33200 Bordeaux. Tél. : (16) 56 08 38 27.
• Dune, parfait état: 180 F. Nicolas Sireau, 18 che. du clos St Martin. 78620 L'Etang La Ville. tél: (1) 39 58 60 23.
• Storm Arnhem en français, 200 F + D&D + B2 + B3 + B4 : 300 F + Appel de Cthulhu + 3 scénarios : 300 F. Tél. : (16) 81 39 41 31.
• 3 jeux électroniques de poche (parachute: 100 F, Fire Attack: 100 F et Zaxxon: 180 F). Thierry Lemaire, 32 avenue Saint Dominique, 44800 Saint Herblain. Tél. : (16) 40 40 16 50.
• Matériel AD&D: 120 F, le livre + WG4 50 F + Furio: 60 F + Treasure Max II + Traps 2 + Lords of Création: 90 F. J.J Bourdin, 7 chemin la Sablière, 33610 Cestas. Tél. : (16) 56 04 43 74.
• TRS 80 couleur 64 K + lecteur disquettes + lecteur cassettes + imprimante + jeux divers + manuels d'utilisation. Alain Richard 22 place Mathias, 71100 Chalon sur Saône. Tél. : (16) 85 43 08 55 ou 85 47 63 33.
• Nouveaux programmes pour Yeno SC 3000: the Death in front 40 F; Jackpot 35F; Psychanalyse 42 F; Alma la voyante 38F. Laurent Venet, 223 avenue B. Buyer, 69000 LYon. Tél. : (16) 78 25 14 23.
• Oric Atmos (84) + cordons + alimentation + manuel + 5 cassettes + revues + nombreux programmes: 1150 F. Pierre Clairet, 15 rue Louis Braille, 24000 Périgueux. Tél. : (16) 53 08 53 83.
• Okinawa: 90 F et Zargo's Lords: 90 F; Appel de Cthulhu + 3 modules: 400 F; Les dernières batailles de Napoléon: 100 F + Solférino: 40 F; Casus Belli n° 1 à 3 : le numéro 9 F, J & S, n° 1 à 12-20-26-29 : 10 F. Christophe Mauvage, 7 rue La Fontaine, 90000 Belfort. Tél. : (16) 84 21 55 12 poste 12-13.
• Manette de jeux avec interface pour Spectrum: 300 F presque neuve. Hervé Commeignes, 7 avenue de Duny, 94100 Saint Maur. tél: (1) 48 85 20 06.
• Hector HR + 48 Ko + télé + livres + 8 cassettes de jeux: 7 500 F. Narcisse Mazurier, 1 rue Bernardin de St Pierre, 91100 Corbeil Essonnes.
• ou échange ZX81 + clavier + 16 Ko + 5 cassettes de jeux + 2 livres de programmes: 800 F. Julian Abe chez Vaugouin 23 rue de la Rivière, Le Foulon, 92800 Puteaux.
• L'Appel de Chtulhu + les scénarios + 200 fiches monstres + 100 Fiches personnages + Dungeon floor plans 2: 420 F. 1000 figurines plastiques pour wargames (Airfix) 200 F; Solférino: 40 F; Stragone Cible de luxe: 120 F. Tél Patrick: (16) 99 50 91 03.
• TI99 4A péritel + magnéto + 2 joysticks + 3 modules + jeux + livres, revues : 1 300 F. Tél Fernando: (1) 46 66 73 54.
• Règles de base de l'Ultime Epreuve + chroniques de Linaïs: 170 F. + scénarios à 50 F chaque. Ludovic Roudy, 12 rue des iles Glenan , 78310 Maurepas. Tél. : 30 62 70 03.
• Laser 200 neuf, 4 Ko + cordons télé et cassette (84), branchement direct sur toute T.V Secam + programmes + 3 livres: 800 F. Florence Habib, 23 ter rue de Romainville, 75019 Paris. Tél. : (1) 42 01 59 45.
• Space Opera + module : 250 F; Gangbusters: 75 F; module X2: 30 F; Robin Hood: 50 F; Grinmooth traps (anglais) I et II: 50 F chaque. Christophe Dufaux, 8 rue Malatiré, 76000 Rouen.
• 17 "Livres dont vous êtes le héros" : 306 F. David Leclei, 36 rue Hoche, 95400 Arnouville les Gonesse. Tél. : (1) 43 97 20 39.
• Baston : 150 F et nombreux albums Marvell ou échange contre tout jeu de rôle. Aldéric Lescieur. Tél. : (16) 35 55 92 03.
• Ace of Aces, Bounty Hunter, Supergang, Spies, 100 F chaque. Ambush 150 F, un joystick Apple 200 F. Eric Marfaing. Tél. : (1) 46 57 88 30.
• CBM 64 + magnéto + joystick + nombreux programmes. Laurent Pittion, 16 rue Guilloud, 69003 Lyon. Tél. : (16) 78 53 48 19.
• Videopac G 7200 avec écran + prise péritel + extension échec + 11 cassettes: 2 500 F . François Xavier Poignart, Le Brugou, Graces, 22200 Guingamp. Tél. : 96 21 26 89.
• Oric 1 48 K + moniteur monochrome + magnéto-cassettes + alimentation + logiciels + livres + tous les cordons: 1800 F. Tél. : (1) 47 93 64 59.
• Pour ZX81, carte HRG (84) : 400 F. Yann Diener, Carrefour du Bouérou, 64160 Maucor. Tél. : (16) 59 84 00 47.
• TO7 + 16 K + Télé + magnéto + extension son-manettes + clavier IBM + modulateur + basic + nombreux programmes + 12 livres : 4 000 F. + Squad Leader, Cross of Iron, GI'S Anvil of Victory : 500 F. Tél. : (16) 38 56 26 00 après 19h.
• Nombreux logiciels du commerce de 25 à 30 francs le logiciel : The Hobbit, Waydor... Eddy Leblanc, 1 rue des Grés 8B, 77130 Montereau.
• Ambush : 350 F ; Queen of the squies : 250 F ; Méga 10 F ; 6 livres jeu : 15 F chaque, Battle Cars : 70 F, l'Ultime Epreuve + scénarios 50 F. Stéphane Dhommée, 35 rue du Docteur Oursel, 27000 Evreux.
• Empire galactique : 60 F ; Frontières de l'empire : 60 F ; D&D basic set : 110 F ; D&D expert set : 100 F ; Fortress Europa (F) : 195 F ; East and West (F) : 100 F ; Amirauté : 130 F. Alain Bernard, 9 lot "plein Sud", 42650 St Jean Bonnefonds. Tél. : 77 84 06 26.
• programmes pour TI 57 et TI 57 LCD, 7 F pièce. C Grand, 23 rue du parc d'artillerie, 03400 Yzeure.
• Amstrad CPC 464 moniteur monochrome + manuel + 2 livres programmes + 2 cassettes jeux, 2 500F. Yann Villeneuve, Foyer PTT, 2-4 square Vitruve, 75020 Paris.
• 9 programmes pour TI 57 et LCD 6 F pièce. Yvette Chochois, 16 rue Durand, 03000 Moulins.
• TO7 + Basic + ext. 16 K + magnéto-cassettes + adaptation télé/péritel Secam + logiciels + livres : 3 900 F. Frédéric Chartier, 36 rue d'Aquitaine, 86210 Bonneuil Matours. Tél. : 49 85 22 90.
• ZX81 + 16 Ko + manette + ZX Printer le tout dans un boitier + 20 cassettes. Tél. : Cédric 35 97 88 43 après 19h.
• ou échange 10 jeux sur cassettes ou disquettes 50 F ; Aigle d'Or 80 F ; Empire 90 F. Mr Markhoff, 15 route de Flée, 72500 Chateau du Loir. Tél. : 43 44 08 63 après 18h.
• Troisième Reich (en français) 170 F et Squad Leader (français), 200 F. M. Dumont, Villaz, 74370 Pringy.
• ZX81 + 16 Ko + clavier ABS + cordons + alimentations + manuel + 70 programmes: 690 F. Demander Patrick au (16) 91 25 22 46 après 19h.
• Commodore 16 + lecteur de cassettes + 3 cassettes + livre de Basic (en anglais) + mode d'emploi (en anglais) 2 000 F + 2 livres 100 F pièce: "A la découverte du Yeno Sega 3000" et "102 programmes pour Yeno". Régis Breinlinger, 9 avenue du Maréchal Juin, 78120 Rambouillet. Tél. : (1) 34 85 79 06 H.R.
• Jeu d'échecs électronique Conchess 10 niveaux de force, cassettes interchangeables: 1 000 F. Tél. : (1) 30 50 07 55.
• L'Ultime Epreuve (manuel de base + 5 scénarios), L'Appel de Cthulhu neuf: 100 F chaque. Tél. : (16) 78 50 09 16 après 18h. Demandez Patrick Brunet.
• Console de jeux Atari Pal neuve + 2 joysticks + 2 paddles + 2 cartouches + transfo : 700 F. Brice Welti, 72 rue Lavoisier, 78140 Velizy. Tél. : (1) 34 65 19 10.
• Dragon 32 + prise péritel + magneto + manettes + programmes + livres :

1 500 F. S. Baïer, 71 rue Clisson, 75013 Paris. Tél. : (1) 45 84 53 84.

• 2 Livres "dont vous êtes le héros" : La Cité des pièges et les maîtres des Ténèbres : les deux 35 F. Gerald Forestier, 57 rue Henri Gauthier Bellevue, 44550 Montoir de Bretagne.

• Livres dont vous êtes le héros + collection TSR: "Les quêtes sans fins de Donjons et Dragons". Prix entre 19 et 23 F. Yann Mathieu, 25 Boulevard Soult, 75012 Paris. Tél. : (1) 43 45 63 82. A partir de 18h.

• neuf cassettes pour Atari 800 XL (Ghostbusters, Dallas Quest etc). 2 700 F. Eric Mougeot, rue de Chaumont, 52310 Marault par Bologne.

• 19 livres-jeux "dont vous êtes le héros" Folio Junior et Collection Solar, un jeu videopack jet 25 avec les 13 meilleures cassettes. Tél. : (1) 45 74 51 33 de 19h à 21h, demandez Vincent Majer.

• Spectrum + 48 Ko péritel + interface noir et blanc + interface joy + 2 joysticks + magnéto + 35 logiciels + Mattel : 4 500 F. Jean-Pierre Mette, 5 rue réchossière, 93300 Aubervilliers.

• Console C.B.S coléco + 7 cassettes (tennis, décathlon...) le tout: 1 500 F + Légendes: 100F. Emmanuel Vazquez, 2 chemin Charles Peguy, 69120 Vaulx en Velin. Tél. : 78 80 06 62.

• ou échange figurines type médiéval. Loïc Mangin, 10 bis rue des Soupirs, 78640 Neauphle le Château.

• 2° DB Paris, Amirauté + Mare Nostrum, Bataille de la Marne, 80 F chaque ; Panzer blitz, Forteress Europa, 140 F. Jérôme Degoulet au 40 29 49 85.

• J&S n° 8, 16, 18, 28, 29, 30, 31 (avec encarts) Stéphane Levu. Tél. : (1) 45 47 16 85.

ACHETE

• J&S nos 1 à 7 et 9. P. Monfort, Kerhalet, 29135 Spezet.

• Boite de base D&D, AD&D, ainsi que quelques modules si possibles à prix bas. Philippe Marseille, quartier "Les Busclats", 84800 Isle/Sorgue.

• Numéros 6 et 7 de Jeux et Stratégie en bon état, complet et pas trop cher. Laurent Marbaix, 47, rue de la Sommevue, 08360 Château Porcien.

ECHANGE

• Car wars + truck stop + Sunday drivers + the Aapa véhicule guide + 2 scénarios pour Car wars + Stalin's Tanks (ensemble neuf) + 10 livres jeux contre Bushido + 2 scénarios. Christophe Vigouroux, 9, rue du compte vert, 06300 Nice L'ariane.

• Runequest + Cult of prax, livre des joueurs AD&D, programmes sur Apple 2e contre Space Opera, Traveller, Other Suns (bon état désiré). Tél : Alex au 87 30 44 41.

• Modules pour Indiana Jones, Empire galactique, Donjons et Dragons, Marvel super Heroes, Battle Cars. Appelez Cyril au (1) 30 53 00 97.

• T&T + 21 figurines en plomb contre soldats en plastique de la seconde guerre mondiale (échelle HO/OO).+ 2 tomes de "récréation pour TI57" contre D&D de base + 7 modules + aides + Dungeon floor plans + CB nos 2, 3, 10, 20. Patrice Vaz, 50, rue Aristide Briand, 78500 Sartrouville.

• Cherche toute personne habitant la région parisienne (de préférence Seine-et-Marne) et possédant un IBM PC, PCjr ou compatible pour échange trucs, programmes, etc. Fabien Coppens 5, rue du Nord, 77176 Savigny-le-Temple.

• Spectrum 48Ko cherche contacts pour échange programmes et documents divers. Freddy Hardy, BP 8, 33820 Etauliers.

• Squad Leader, Civilization, Politico et jeu de go (très bon état) contre wargames ou autres jeux. Roland Roland (1) 43 42 72 16.

• Amstrad CPC 464 : échange moniteur monochrome + logiciels contre moniteur couleur ou nombreux programmes contre collection complète J&S ou programmes TI57 LCD. Recherche aussi le livret de Hobbit et tout livre sur Amstrad contre programmes. Philippe Mazet, 7 avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél : (1) 47 98 98 10.

• Programmes tout genre Oric 1/Atmos (billard, aventures...). Frédéric Morisson, 83, rue nationale Thorigné, 35510 Cesson Sévigné. Tél : 99 62 03 02.

• CBM 64 : échange jeux et utilitaires sur cassettes. Régis Boulanger, 33, rue de Douai, 62000 Arras. Tél : 21 55 53 54.

• Atari 800 XL : échange programmes sur disquettes. Olivier Zucchet, 11, rue Pierre et Marie Curie, 36000 Chateauroux.

• Appel de Cthulhu (jamais servi) contre Ultime Epreuve ou Baston. Daniel Salmon, 45,, rue Poulin, 33000 Bordeaux. Tél : 56 44 91 04.

• Programmes pour Oric/Atmos et un DTL 2000 pour Oric 1 et Atmos. Alain Dutrieux, 8, allée de l'abbé Grégoire, 92220 Bagneux. tél : (1) 46 63 45 23.

• Nombreux programmes sur CBM 64 + cassettes. C.M.C, 4 place du Périgord, 78130 Maurepas.

• Programmes pour CBM 64. Laurent Plantaz, 4, rue du 8 mai 45, 94460 Valenton. Tél : (1) 43 89 16 84.

• Numéros jeux et Stratégie de 25 à 33 contre scénarios Cthulhu ou figurines. Cyril Le Rolland, pen-an-allée, 29252 Plouézoch. Tél : 98 67 23 06.

• Nombreux logiciels pour CBM 64 sur cassette. Emmanuel Mahut, 66, rue des Vaudois, 08000 Charleville Mézières.

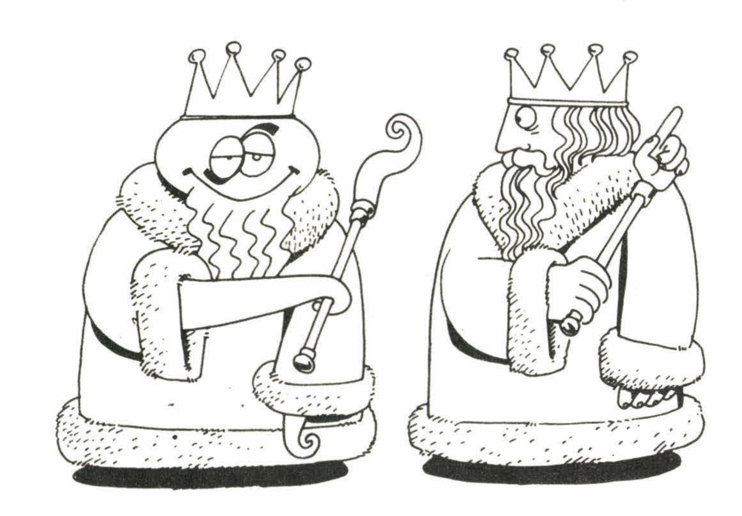
• Ou donne jeux sur Atari 800 XL. Tél : (16) 90 50 96 35. Demander Hubert.

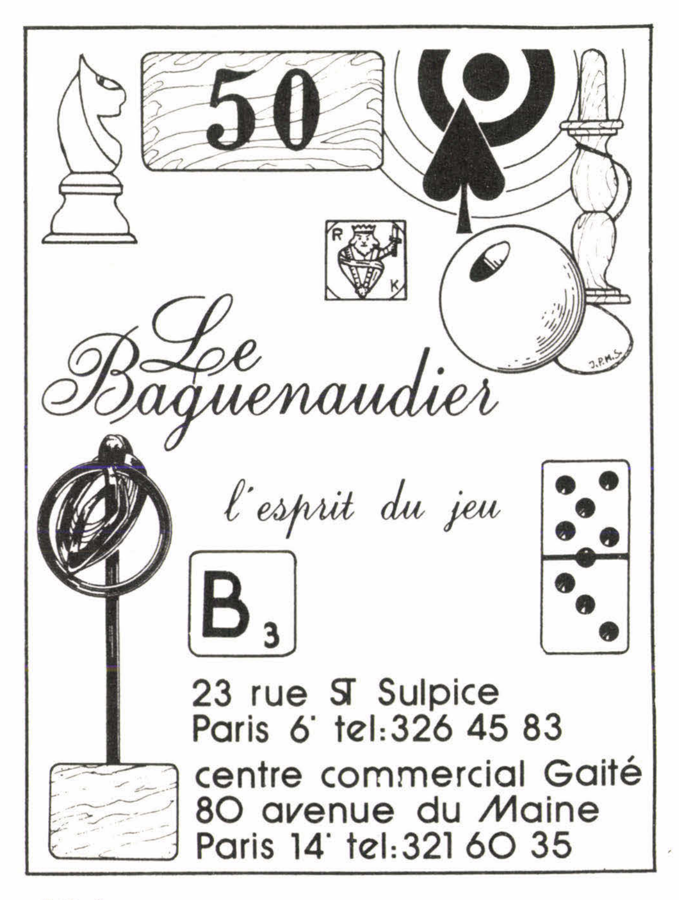
• Livres-jeux Galaxie tragique et Talisman de la mort contre Cars wars + Casus Belli nº 1-2-3-13-16 + Battle bike ou Cry havoc ou Gammaworld. Eric Minot, 25, rue du docteur Lamare, 78100 St Germain en Laye. Tél : (1) 39 73 60 38.

• Spectrum cherche à échanger logiciels. Fred Malsert, 25,, rue Voltaire 42100 St-Etienne.



SOLUTIONS





PAGES 78 ET 79

Comptes de Noël (par Gilles Cohen) :

Nord/Sud :
Quelle que soit la stratégie d'Albert, Lucien pourra faire en sorte d'être aux commandes à l'arrivée.

Un ou deux ?
L'ordinateur coûte 600 F.

Les trois jouets :
Il reste une voiture miniature.
Le nombre total de jouets achetés est de 583 (soit le double du nombre initial moins un).

L'ascenseur capricieux :
Il y a six solutions possibles pour arriver au 11e étage :
- 0 - 2 - 4 - 7 - 9 - 5 - 1 - 3 - 8 - 10 - 6 - 11
- 0 - 2 - 4 - 7 - 10 - 6 - 9 - 5 - 1 - 3 - 8 - 11
- 0 - 2 - 5 - 1 - 3 - 8 - 4 - 7 - 10 - 6 - 9 - 11
- 0 - 2 - 5 - 1 - 4 - 7 - 3 - 8 - 10 - 6 - 9 - 11
- 0 - 3 - 8 - 10 - 6 - 2 - 5 - 1 - 4 - 7 - 9 - 11
- 0 - 5 - 1 - 3 - 8 - 10 - 6 - 2 - 4 - 7 - 9 - 11

Pair Noël :
Le seul mot de quatre lettres est possible NOEL.

Crypto-jouets :
Ce cryptarithme admet quatre solutions :

198703	396801	492703	497203
+ 5972	+ 5984	+ 8975	+ 8925
= 204675	= 402785	= 501678	= 506128

PAGES 80 ET 82

Echecs :

Diagramme 1: 1. Fxf7+! gagne la qualité car 1. ... Rxf7 serait puni par 2. Db3 mat.
(Tchulkov-Gaveman, 1947)

Diagramme 2: 1. Cd5! menace à la fois le mat par 2. Cxe7 et la Dame noire. Résultat: les noirs perdent la Dame.
(Maeder-Zunker, 1973)

Diagramme 3: 1. Fxh7+!, Rxh7 (sinon 2. Cg5 et 3. Dh3) ; 2. Cg5+ Rg6 (ou 2. ...Rg8; 3. Dh3 et les noirs doivent donner la Dame) ; 3. Dh3! et les blancs gagnent aussi bien sur 3. ...Th8; 4. Dxh8 que sur 3. ...Ccxe5; 4. Dh7+!, Rf6; 5. Cce4+, dxe4; 6. Cxe4 mat.
(Hort-Radulov, 1974)

Diagramme 4: 1. Df6!! et l'idée 2. Fh6 et 3. Dg7 mat n'admet pas de réplique satisfaisante: si 1. ...Dxa2; 2. Fh6, Da5+; 3. Rc1!, De1+ (3. ...Da1+; 4. Rc2, Da4+; 5. Rb1) 4. Fd1! etc.
(Gaprindashvili-Servaty, 1974)

Diagramme 5: 1. Dh5!! (1. Txg7+?, Dxg7!; 2. Fxg7, Rxg7 et les noirs ont l'avantage matériel) Dxh5 (forcé) 2. Txg7+, Rh8; 3. Txf7+, Rg8; 4. Tg7+, Rh8; 5. Tg8 mat.
(Beni-Schwarzback, 1969)

Diagramme 6: alors que le "brillant" 1. Da3? se verrait réfuté par 1. ... Dxb5!!, il faut jouer 1. Cxa7+!!, Fxa7; 2. Da3!, b6; 3. Txb6!! (menaçant 4. Dc5+ et cette Tour est tabou à cause de 4. Da8 mat), Ce4; 4. Da6+, Db7; 5. Dxb7 mat.
(Mikenas-Flohr, 1933)

Diagramme 7: 1. e5!!, dxe5; 2. Fxc6!! (pour que la Dame noire et le pion e7 ne soient plus protégés) Fxc6; 3. Cd5! et, comme au diagramme 2, les noirs perdent la Dame.
(Prinovitz-Rattman, 1929)

Diagramme 8: 1. Cxh7!!, Rxh7 (1. ...Da1+, 2. Td1!); 2. Th5+, Rg7 (2. ...Rg8; 3. Dxg6+!); 3. Fe5+!, f6; 4. Tg5!! et la chute, forcée, de g6 amène au mat.
(Portisch-Berger, 1964)

Diagramme 9: 1. Fe2!, qui menace la capture de la Dame par 2. Ff3, permet une attaque de mat: 1. ...De4; 2. Dxa7, Txd6; 3. Da8+,

Rc7; 4. cxd6, Rb6; 5. Dd8+ Abandon.
(Rovner-Novotelnov, 1952)

Diagramme 10: 1. Fxh7+!!, Rxh7; 2. Dh3+, Rg8, et maintenant? 3. Tg4!! (menace lente mais imparable de doublement sur la colonne h) 3. ...f6; 4. Th4!, fxe5; 5. g6! qui finit de clouer le cercueil. 6. Th8 mat est imparable.
(Szabo-Bisguier, 1955)

Diagramme 11: 1. Dxg6!! (incroyable mais vrai) hxg6; 2. Fxf7+!!, Txf7; 3. Th8+!!, Rxh8; 4. Cxf7+, Rg8; 5. Cxd6 C.Q.F.D.
(Kopaiev-Tchistiakov, 1938)

Diagramme 12: 1. ...Tb8!!; 2. Fxd8, Txb2+; 3. Ra1, c2!! (la pointe, qui menace 4. ...Tb1 mat, permet de rester avec une pièce de plus) 4. Cb3 (ou 4. Rxb2, cxd1 = C +!! puis 5. ...Cxe3) cxd1= D+; 5. Rxb2, Txd8, etc.
(Novossibirsk-Saratov, 1960).

PAGE 83

Othello :
Problème 1 : 1. F2
si 2. E1, 3. G1 ; ...
si 2. G1 ; 3. D8 ; ...
Problème 2 : 1. C3
si 2. B7 ; 3. E3 ; ...

PAGES 84 ET 85

Dames :

diagramme 1 : 34-29 (5-10)**A** 29×20 (10-15) 39-34 (15×24) 34-29 (13-19) 29×20 (B+1).
(Beyaert-Maggiore, 1ère ronde).
A : (24-30) 29-23 (18×29) 33×24 (30×19) 27-22 (17×28) 32×3 (B+)

diagramme 2 : (24-30) 25×34 (23-29) 34×23 (19×37) et les blancs abandonnèrent après 43-38 (37-41) 40-34 (20-25) 38-32 (14-20) 32-27 (13-19) 33-28 (19-23) 28×19 (41-46).
(Compper-Delhom, 1re ronde)

diagramme 3 : (14-20) 25×14 (24-30) 35×24 (23-29) 24×33 (13-19) 14×23 (18×49) 32-28 (49×35) (N+).
(Clausse-Dubois, 3e ronde).

diagramme 4 : (17-21) 26×17 (19-23) 29×18 (13×33) 39×28 (N+1).
(Dubois-Beyaert, 4e ronde).

diagramme 5 : 37-31!**A** (18-23)**B** 29×18 (22×13) 31×22 (B+1)
A: les blancs menacent de gagner par 33-28 (22×24) 31×4 (B+)
B: les noirs cèdent d'eux-mêmes le pion. Sur (9-13) 33-28 (22×24) 30×8 (3×12) 31×13 (B+1).
(Guinard-Fontier, 10e ronde).
diagramme 6 : 17-12 (8×17) 37-31 (26×48) 39-34 (48×30) 35×1 (B+).
(Bigot-Fernez, Honneur, 2e ronde)

diagramme 7 : (24-30) 35×24 (19×37) 28×8**A** (37×39) 8-2 (27-32!) 38×27 21×32 (N+)
A: 28×10 (37×39) 10-5 (39-44) 5-28 (44-49) 28×6 (49×32) 26×17 (32×5) (N+).
(Nimbi-Guinard, 13e ronde)

Diagramme 8 : (17-21!), petite finesse basée sur la prise majoritaire qui permet de capturer la dame blanche, 7×27 (21×32) 36-31 (32-38) 31-27 (38-43) 27-22 (43-49) 22-18 (49-35) 18-12 (35-2) (N+).
(Nimbi-Guinard, 13e ronde).

diagramme 9 : (41-47) 24-19 (47-36) 19-14 (36-4) 34-30 (28-32) 30-24 (32-37) 24-19**A** (37-41) 14-10**B** (4×15) 19-13 (15-24!) 13-9 (24-13!) 9×18 (17-22) 18×27 (41-46) (N+)
A: 24-20 (37-41) 20-15 (41-46) 15-10 (4×15) 14-9 (46-14!) 9×20 15×47 (N+).
B: 19-13 (4×36) 14-10 (36-4) 10-5 (41-46) (N+).
(Sobol-Faucher, Promotion A, 12e ronde).

diagramme 10 : 33-28 (19-24) **A B** 28×30 (32-38) 10-28! (38-42) **C** 25-20! (42-47) **D** 30-24 (47-36) 28-41 (36×47) 20-15 (47×20) 15×24 (N+)

A: (32-37) 28-22 (37-41) 22-18 (23×12) 10×46 (B+)
B: (32-38) 10-15 (23×32) 15×42 (B+)
C: (38-43) 28-39! (B+)
D: 42-48 (28-14) 48×25 (14-3) (B+).
(Fouché-Martinat, promotion B, 10e ronde).

PAGE 87

Scrabble :

Les anagammes :
• ORPHIES + E= EPHORIES
\+ M = ORPHISME
\+ B = PROHIBES
\+ U = OPHIURES

• USURIER + G= RIGUEURS
\+ A = USURAIRE
\+ L = SURLIURE
\+ E = USURIERE
\+ S = USURIERS

Les Benjamins :
• avec PARTITE on peut faire : SEXPARTITE, TRIPARTITE
• avec BILLE, on peut faire : BISBILLE, BULBILLE, GAMBILLE, GERBILLE, RHABILLE
• avec TARDE on peut faire : MOUTARDE, ROUTARDE, VANTARDE
• avec COTAI on peut faire : CHICOTAI, FRICOTAI, TRICOTAI

Le deuxième coup :
1. TRIENNAL, en 5E, 82 points
2. OBVIAMES, en 6F, 68 points
3. ASPECTS, en 5E, 44 points
4. NURSIN(G), en 3B, 72 points
5. COUN(T)RY, en 3H, 95 points
6. EMBREVER, en H1, 42 points
7. MIDSHI(P), en 9E, 76 points
8. VINSSE, en I3, 28 points
9. RIPIENO, en 9D, 70 points
10. REVERENCIEUX, en H4, 131 points.

PAGES 88 ET 89

Bridge

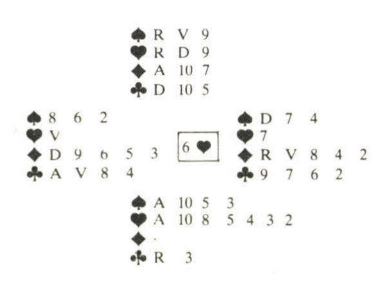
Exercices (*)
1. Passe: 9H en plein misfit, la manche est hautement improbable, une partielle à ♥ semble être le meilleur contrat.
2. 3♥ : étant fittée, votre main est revalorisée. Avec vos 11 S, faites un petit effort, la manche n'est pas exclue.
3. 2♠ : un fit 5-2 est préférable au fit 4-3. Cette enchère de préférence permettra à Nord de reparler avec 16-17H.
4. 4♥ : avec un fit énorme et 13 S, un saut à la manche est un excellent pari.
Exercices (**)
5. Passe: vous ne pouvez pas "contrer d'appel" avec un singleton ♥. Il faut passer dans un premier temps, vous pourrez peut-être contrer au 2e tour si les adversaires nomment les ♥: vous signalerez alors un appel dans les couleurs noires.
6. 1♥ : préférer l'annonce d'une majeure cinquième à un contre d'appel avec des mains de la force d'une simple ouverture.
7. Contre: pour traiter cette main forte, il convient de contrer dans un premier temps, puis d'annoncer les ♠.
Exercices (***)
8. 3♦ : enchère souple indiquant 9-11 DH. Permet de trouver une éventuelle manche si Nord est maximum.
9. 2 SA: une manche à Sans Atout est très possible grâce à votre fit à ♦.
10. 2♠ : l'enchère de 2♥ indiquerait cinq cartes en réponse à une intervention. Le cue bid constitue ici une enchère impérative pour un tour montrant un fit et une main d'une valeur proche de l'ouverture. Avec une main faible le partenaire déclarera 3♦.
Maniement de couleur
1. Tirer l'as et petit pour le 10, ultérieurement rejouer une petite carte de Nord vers la dame.
2. Jouer le 3 pour le 10, ce qui assure quatre levées chaque fois qu'Ouest possède la Dame sèche, seconde au troisième. Noter que la Dame en Est n'assure que trois levées quelle que soit la longueur.
Jeux avec le mort
3. Prendre l'entame de l'As ♥ et avant de tenter l'impasse ♣, il faut prendre la précaution de tester les ♦ (noter que la contre attaque ♠ fait chuter le contrat). Dans la donne réelle Ouest possédait le Roi ♣ sec et le Valet de ♦ troisième. Faute d'avoir pensé à ce jeu de sécurité, les Grecs ont chuté le contrat.
4. Sud fait la levée avec le V♥.

Remonter au mort par le V♠ et jouer le 2♦ pour le 8♦ de la main. Ce jeu de sécurité permet de se prémunir contre un valet de ♦ quatrième. En effet, dans cette donne, on peut se permettre de rendre la main à Ouest (notre Roi de ♥ est protégé), par contre, si Est prend la main, le retour du 8♥ consomme la chute.

5. Comme dans la donne précédente, il s'agit d'un jeu de sécurité. Jouer un petit ♥ pour le roi suivi d'un petit ♥ pour le 9. On évite ainsi le flanc dangereux Est (la contre attaque ♣ est mortelle) en se prémunissant contre un valet de ♥ quatrième en Est.

Bien entendu, tous ces jeux de sécurité sont à proscrire en tournoi par paires (la levée supplémentaire a au moins autant d'importance que la réussite du contrat).

6.



Couper le 5♦ en main, remonter au mort par l'atout et défausser le 3♣ sur l'As ♦.
Couper le dernier ♦, remonter au mort par l'atout et jouer le 5 ♣ pour le R ♣. Ouest en main par l'As ♣ ne peut plus rien. S'il joue D♦, c'est en coupe et défausse, s'il joue ♠, on n'en perdra pas et s'il joue ♣, on tente une impasse gratuitement.

Entame:

7. L'entame ♠ semble être la meilleure couleur, jouer le V ♠ pour éclairer votre partenaire sur la teneur de votre couleur.

8. N'entamez pas ♥, votre couleur est sans avenir car vous n'avez aucune rentrée en main. Jouez plutôt le V ♠, car votre partenaire possède au moins 4 cartes à ♠ et au moins 10H.

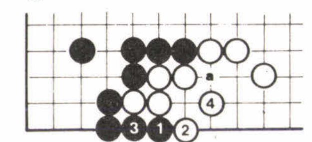
Jeu de la Défense:

9. Il n'y a pas d'urgence à rejouer dans la couleur du partenaire, retenez donc votre As ♦ pour couper les communications à ♦ entre Nord et Sud.

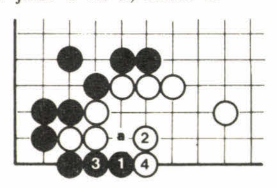
10. Votre partenaire possède vraisemblablement A V 10xx, vous pouvez assurer la chute en sautant sur votre As (surtout ne pas retenir) et en rejouant ♠. En laissant passer vous risquez de donner au déclarant sa neuvième levée.

PAGE 92

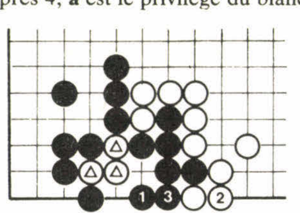
Le go :



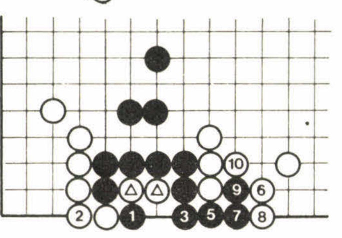
Problème 1: le blanc ne peut pas répondre en 3, sinon noir **a**. Si le noir joue 1 en 3, blanc 1.



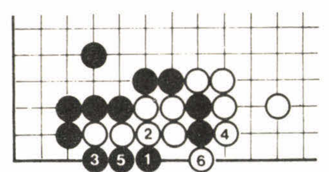
Problème 2: le blanc doit reculer. Après 4, **a** est le privilège du blanc.



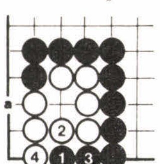
Problème 3: après 1, le noir n'est pas obligé de capturer les pierres blanches (△).



Problème 4: la combinaison 1 et 3 permet de n'avoir pas à capturer les pierres blanches (△). L'autre point est plus hypothétique. Vraisemblablement le blanc aura à répondre au coup 7, en 8 ou en 10.



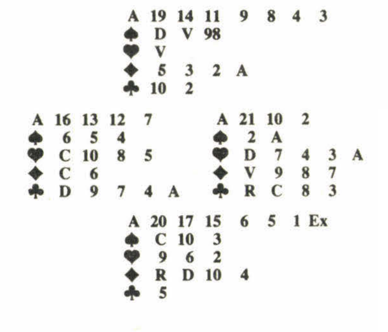
Problème 5: un point vital est souvent meilleur qu'un **Atari**. Le blanc n'a rien de mieux que 2.



Problème 6: si le blanc essaie de résister en 3, il meurt tout bêtement: noir jouant 2, suivi de **a**.

PAGE 93

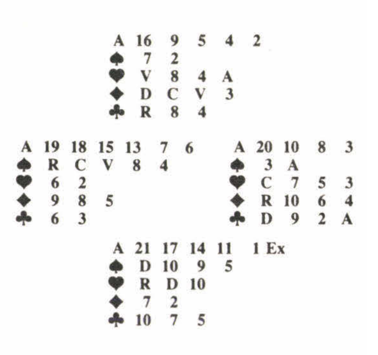
Tarot :
Problème nº 1 :



Chien :
A 18
♠ R 7
♥ R
♦ /
♣ V 6

Écart : 3 ♥ et 3 ♣
Il serait dangereux de provoquer une chasse, car vous ignorez tout de la seconde couleur du preneur. S'il s'agit des ♥, vos tarots doivent être en mesure de les contrôler. Néanmoins, vous désirez jouer « offensif » et, malgré le doubleton ♣, vous manifestez votre désir de pratiquer un 2 pour 1 en entamant du 4 d'atout. Est prend du 21 et relance ♣. On remarquera que si Sud ne coupe pas du Petit, l'histoire est écrite, car vous avez créé une situation de jeu miroir laissant le preneur sans défense.

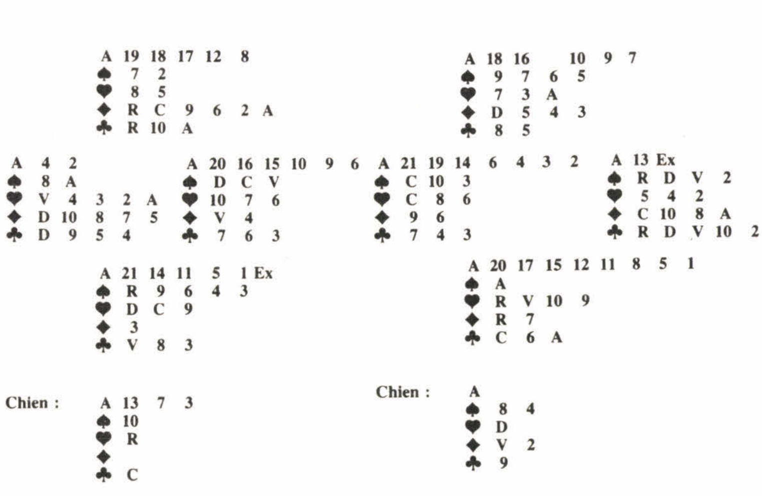
Problème nº 2 :



Chien :
A 12
♠ 6
♥ 9
♦ A
♣ C V

Écart : 3 ♦ et 3 ♣
Chercher la coupe du preneur dans le but de jouer un 2 pour 1 est inutile. Dans ce cas de figure, vos partenaires ont des points à sauver. La teneur de vos ♠ et de vos tarots vous incite à tenter une démolition immédiate de la main de Sud. Vous entamez donc du 7 d'Atout, demande impérative de retour, qui ne laissera aucun doute sur vos intentions.

Problème n° 3 :



Écart : 1 ♥, 1 ♦, 4 ♣
Vous ne pouvez pas faire une demande de 2 pour 1 en entamant le 6 d'Atout du fond, car les trois tarots du chien sont dissuasifs et vous êtes mal placé vis-à-vis du preneur. Malgré l'importance des tarots majeurs de la Défense, le danger de Petit au bout est réel. Dans ce contexte, il vaut mieux dissimuler sa main. Vous relancez ♦ et jouerez un jeu de surcoupe.

Problème n° 4 :

A 6
♠ C 9 3 2 A
♥ C 9 8 5 4 2 A
♦ R 8 3
♣ 9 3

A 13 12 7
♠ 7 5
♥ R V 10 6 3
♦ D 7 4 A
♣ D 10 7 2

A 20 17 16 10 9 8 5 4 3 2 Ex
♠ R V 8 4
♥ -
♦ -
♣ C 6 4

A 21 19 18 15 14 11 1
♠ D 10 6
♥ D 7
♦ C 10 9 6
♣ R 5

Chien : A -
♠ -
♥ -
♦ V 5 2
♣ V 8 A

Écart : 3 ♠, 2 ♥, 1 ♣
Voici le jeu piège typique. Votre coupe franche à ♦ et la composition des tarots de Sud font de la prise du Petit une utopie. Vous pouvez vérifier !
Seule la contre-attaque ♥ de Nord vous en aurait assuré le gain.
Après avoir constaté le manque d'uppercut des tarots de vos partenaires, vous prenez la décision d'entamer le roi de ♠. Un 2 pour 1 est illusoire, car vos équipiers ne prennent pas la main et vous devez jouer seul contre l'adversaire.

Problème n° 5 :

Écart : 3 ♠, 3 ♣
Vous entamez le 2 d'Atout, car le 2 pour 1 se justifie pleinement. Il ne reste que deux ♥ affranchis en Sud et votre intérêt est d'utiliser les tarots de Nord et d'Est à bon escient. Non seulement ils seront valorisés, mais ils ne constitueront plus une gêne pour votre main d'atouts. Ces principes d'harmonie du jeu défensif font du 2 pour 1 une technique redoutable.

PAGE 94

Backgammon :

Diagramme 1:
B5 → Sorti et B5 → B4 (A): 10 points
B6 → B5 et B6 → B1 (B): 7 points
Avec A, sept mauvaises combinaisons de dés au coup suivant (6-6, 5-5, 4-4, 6-1, et 5-1).
Avec B, neuf mauvaises combinaisons (6-6, 5-5, 4-4, 6-5, 6-4 et 5-4).

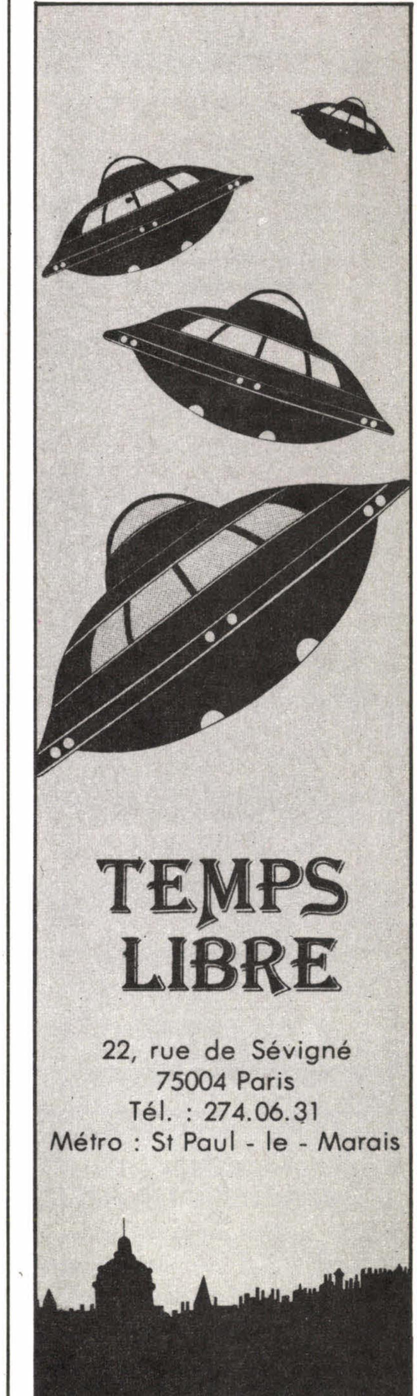
Diagramme 2:
B5 → Sorti et B5 → B4: 5 points
B6 → B5 et B6 → B1: 10 points
Contrairement au diagramme précédent, Noir n'a ici qu'un pion sur la barre. En libérant le point B6, Blanc permet à Noir de rentrer avec un 6. Dans ce cas, Blanc n'est plus menacé.
Diagramme 3:
N12 → B8 et N11 → B12: 0 point ; effroyable si Noir vient à jeter 4-4.
N11 → B9 et N12 → B11: 10 points.
Diagramme 4:
N1 → N10: 10 points
N1 → N4 et B9 → B3: 4 points
B9 → B3 et B6 → B3: 0 point
Diagramme 5:
N12 → B8 (solution A): 3 points
N12 → B9 et N12 → B12 (solution B): 10 points
N12 → B9 et B2 → B1 (solution C): 0 point
Probabilités de frappe par Noir: avec A: 24 chances sur 36; avec B: 23; avec C:24.
Diagramme 6:
solution A: N12 → B10 et B2 → B1: 0 point
B: N12 → B9: 10 points
C: N12 → B10 et N12 → B12: 6 points
Probabilités de frappe par Noir: avec A: 28 chances sur 36; avec B: 24; avec C: 25.
Diagramme 7:
N12 → B8 (solution A): 9 points
N12 → B10 et N12 → B11 (solution B): 10 points
Probabilités de frappe par Noir: avec A: 24 chances sur 36; et avec B également. Toutefois, très légère supériorité à la solution B qui ménage plus de possibilités pour passer les deux pions au coup suivant.
Diagramme 8:
B11 → B5 et B8 → B5: 10 points (A)
B11 → B5 et B10 → B9: 6 points (B)
Avec la solution A, 5 pions contructeurs. Avec la B, 4 seulement. (Il est exclu de "casser" le point de barre pour établir un point dans le jan intérieur, en laissant un pion isolé en B7).
Diagramme 9:
N12 → B9 et B6 → B5 (solution A): 10 points
N12 → B9 et N1 → N2 (solution B): 8 points
N12 → B8 (solution C): 3 points
N1 → N5 et B6 → B5 (solution D): 0 point.
La solution D est suicidaire. Un principe: ne jamais séparer les pions arrière et en même temps avancer un pion isolé dans son jan intérieur. La C est un acte d'anti-jeu, un coup attentiste qui ne construit rien.

Les solutions A et B sont de loin les meilleures. A est plus agressif et présente l'avantage de mettre en jeu un pion de B6 (éviter le surnombre de pions, d'autant plus que le point est situé aux avant-postes).
Diagramme 10:
N9 → N12 et B3 → B2 (solution A): 3 points
N9 → B12 (solution B): 10 points.
Il est paradoxal de constater qu'il est mieux joué de multiplier les chances de frappe par 2. En effet, A expose Blanc au seul 6-6 de Noir (1 chance sur 36), tandis que B expose Blanc au 6-5 de Noir (2 chances sur 36).
On préférera B, car si Blanc est frappé, Blanc est encore favori pour l'emporter, alors qu'en jouant A, c'est Noir qui devient favori s'il jette 6-6.

PAGES 106 ET 107

Test (par Bernard Myers) :
1.

33. L'étoile additionne 2 nombres s'ils sont pairs ou impairs tous les deux ; elle fait une soustraction si l'un des nombres est pair et l'autre impair.



SOLUTIONS SOLUTIONS

2.

Les assemblages A et C.

3.

7164 LN 75. Les lettres sont les 2 dernières consonnes du nom ; le 1er chiffre est le nombre de lettres du nom ; les 2 chiffres suivants sont le rang dans l'alphabet de la première lettre ; le dernier chiffre est le nombre de voyelles dans le nom.

4.

18. Vers la droite ou le haut, on multiplie par le nombre de flèches ; vers la gauche ou le bas, on divise par le nombre de flèches.

5.

ARC. Parcelles - charcuter - archiver - marcotte - parcage.

6.

D se place entre A et B.
En comparant A et C, nous voyons que la boîte ronde est plus lourde que la boîte triangulaire ; et la boîte ronde est plus lourde que la boîte carrée.
D et B semblables sauf que D a une boîte ronde alors que B une boîte carrée, comme ronde plus lourde que carrée, D plus lourd que B.
D et A semblables, sauf que D a une boîte carrée, alors que A a une boîte ronde, comme ronde plus lourde que carrée, D est moins lourd que A.

7.

E n'a pas une base carrée.

8.

Louis Leblond économie ; Henri Lebrun Lettres ; Marcel Leroux, informatique.

9.

4 - 0.
A gauche, on soustrait pour obtenir 4 ; à droite, on additionne pour obtenir 5.

10.

On place respectivement les carrés : 3 - 6 - 2 - 1 - 4 - 5.
On peut lire : ON MET LONGTEMPS A DEVENIR JEUNE (Picasso).

11.

Il faut appuyer successivement sur les touches 2-3-4-1.

12.

M	E			T	E
	C			O	N
	L		D	U	
D	O	S	E	R	
	S	I		S	A

13.

660
5/12 + 3/10 + 187 = N bouteilles

14.

La lettre N.

15.

B. Les noms indiquent le nombre de bras, d'antennes et de jambes des robots, dans un langage imaginaire avec des préfixes numériques grecs ou latins - Bi, ter, etc. Bras = Grabba ; antenne = gling ; et pied = Rip.

16.

Les formes B et C.

PAGES 110 ET 111

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna) :

Anaphrases estivales :
BADINAGE - BAIGNADE
ATTRAPAS - PATATRAS
BURINES - BRUNIES
ETENDRA - ARDENTE
BEURRANT - BRUNATRE

Les cousins :
MUREE, MURER, MURES, MURET, MUREX, MUREZ
BAISER, KAISER
CANCER, CANNER, CANTER
ACIDITE, ARIDITE, AVIDITE
GABELLE, GAMELLE, GAZELLE
SOULANE, SOUTANE
CAILLAGE, MAILLAGE, PAILLAGE, TAILLAGE
EGALER, EGAYER, EGARER
DUCASSE, DUPASSE, DURASSE
RHETIQUE, THETIQUE

Du coq à l'âne :
PUB, PUE, BUE, BEE, BLE, ALE
LOB, ROB, ROT, RUT, OUT
DRY, DEY, DES, SES, SEC
TIERS, TIENS, TIENT, TUENT, TUANT, QUANT, QUART
VELUM, VELUE, VELTE, VENTE, TENTE

Coup de Jarnac :
SAKE KIPPA SAKIEH LAKISTE KATCHINA BERKELIUM

La filière :
TOLU LOTUS OUTILS COUTILS LOUSTICS OCULISTES

Mini-tirages :
SIUM IOTA OING FEAL OINT MAIA CIAO YARD OEIL UBAC

Anagrammes croisées :

		1		2		3		4	
		D		B		P		M	
1	C	E	N	O	B	I	T	E	S
		C		N		S		S	
2	C	A	R	N	A	T	I	O	N
		L		E		O		M	
3	D	I	S	T	A	N	C	E	R
		T		I		N		R	
4	A	R	I	E	G	E	O	I	S
		E		R		E		E	

Jeux et Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél : (1) 45.63.01.02

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Bernard Da Costa
Abonnements :
Susan Tromeur
assistée de
Patricia Rosso
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de
Marie Cribier
Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité
Directeur commercial
Groupe Excelsior Publications :
Ollivier Heuzé
Service publicité :
Pablo Maurel
Guy Salançon
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél : (1) 45.63.01.02



Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes et aux organismes liés contractuellement avec Jeux & Stratégie sauf opposition motivée. Dans ce cas, la communication sera limitée au service de l'abonnement. Les informations pourront faire l'objet d'un droit d'accès ou de rectification dans le cadre légal.

Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F ;
durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication : Jacques Dupuy.
Dépôt légal nº 1248.
Imprimé en France par Techni-Graphic.
Nº de commission paritaire : 62675.
Photocomposition
et Photogravure : Dawant

Ce présent numéro a été tiré à 125 500 exemplaires.



LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. : 93.87.19.70 - 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. : 91.54.02.14 - 17000 LA ROCHELLE : LA MARELLE 42, rue Saint-Yvon Tél. : 46.41.40.20 - 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE, Relais Jeux Descartes 14-16, rue Fonvielle Tél. : 61.23.73.88 - 33000 BORDEAUX : JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat Tél. : 56.52.33.46 - 34000 MONTPELLIER : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguillerie Tél. : 67.60.57.70 - 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. : 47.66.60.36 - 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25bis, cours Berriat Tél. : 76.87.93.81 - 42000 SAINT-ETIENNE : CACHE CACHE 23, avenue de la Libération Tél. : 77.32.46.25 - 44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques-Rousseau Tél. : 40.73.00.25 - 44600 SAINT-NAZAIRE : MULTILUD 16, rue de la Paix Tél. : 40.22.58.64 - 45000 ORLÉANS : EURÉKA Galerie du Châtelet Tél. : 38.53.23.62 - 49000 ANGERS : LA BOUTIQUE LUDIQUE 12, rue Bressigny Tél. : 41.87.41.85 - 54000 NANCY : JEUX JOHN 7, rue Stanislas Tél. : 83.32.17.50 - 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. : 83.40.07.44 - 56100 LORIENT : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. : 97.64.36.22 - 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. : 87.33.19.51 - 59000 LILLE : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. : 20.54.01.80 - 63000 CLERMONT-FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. : 73.93.44.55 - 67000 STRASBOURG : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. : 88.32.65.35 - 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. : 78.37.75.94 - 71000 MACON : JEUNE FRANCE 108, rue Carnot Tél. : 85.38.33.41 - 74000 ANNECY : NEURONES Rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. : 50.51.58.70 - 74100 ANNEMASSE : LES GALERIES ANNEMASSIENNES 12, rue de la Gare Tél. : 50.92.53.17 - 75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche, 40, rue des Écoles Tél. : (1) 43.26.79.83 - 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite, 15, rue Montalivet Tél. : (1) 42.65.28.53 - 76000 ROUEN : ÉCHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. : 35.71.04.72 - 80000 AMIENS : MIMICRY 12, rue Flatters Tél. : 22.92.38.79 - 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. : 94.62.14.45 - 84000 AVIGNON : L'EAU VIVE 32, rue Bonneterie Tél. : 90.82.58.10 - 85000 LA ROCHE-SUR-YON : AMBIANCE Place du Marché Tél. : 51.37.08.02 - 86000 POITIERS : LE MAGICIEN RIEUR 5, rue du Chaudron d'Or Tél. : 49.88.13.92 - 94210 LA VARENNE SAINT-HILAIRE : L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac Tél. : (1) 42.83.52.23 - 1201 GENÈVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. : 41.22.562 35 27